1997年11月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

NOVEMBER 1997 11

BASIC Magazine

定価 510Yen

パソコン強化計画発動!

メモリ増設,CPU換装でキミのPC-98/FM TOWNSをパワーアップ!

充実!プログラミング講座と投稿プログラム

コナミ開発の中枢KCE開発者が語る
ゲーム・クリエイターへの道
~ゲーム創りへの招待

セガ AM3研プログラマーによる
ゲームの作りかた教室
~ホーミングを学ぶ

C言語
Visual Basic
F-BASIC for Windows95
JBuilder
N88BASIC
他

別冊付録 **DOS/V製作**

組み立て・パワーアップ体験満載!!

- ダブルCDドライブで夢のオリジナルCD作成システムが完成
- 一人で挑戦!!えなりかずき君(中一)が3.5時間で組立に成功
- 低価格のパソコンキットでインターネット接続に初チャレンジ
- Pentium75MHzをMMX200MHzに! ビックリ! 簡単グレードアップ

パソコン・ゲーム
最新チップPowerVR PCX2搭載
PC 3DEngine2発売!!

ますます盛り上がる人気ゲームを親切解析
『ダンジョンキーパー』を生き抜く方法・上級編

『ディアブロ』世界への誘い

パソコンに自分の声で命令しよう!
いま、音声認識ソフトがおもしろい!

デジタルペット特集・後編

先輩からのアドバイス
ゲーム・クリエイター・スクール選びのコツ

キミのほしいパソコンがきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide
~新品から中古まで情報満載

アーケード・ゲーム
'97アミューズメントマシンショーREPORT

①サイキックフォース2012
②電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
③バーチャファイター3tb
④ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT GIANT ATTACK
⑤私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

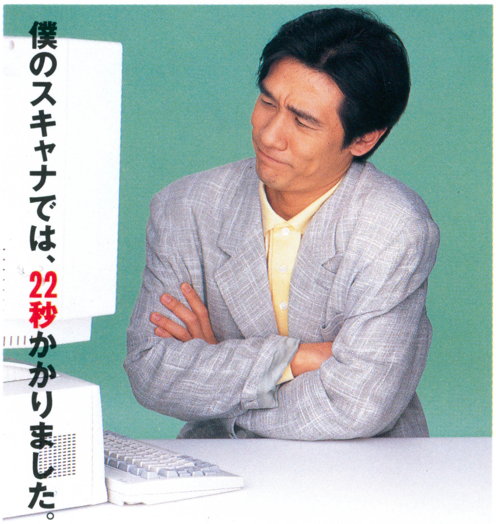
アーケード・ゲーム・グラフィティ 1985年・Part2『山口君と女の子』

日本ファルコムの名作がセガサターンにて復活
ファルコムクラシックス

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
10月発売の304本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種,ゲーム機全機種,アーケード・ゲーム ゲーム・ミュージック&ビデオ

マルチメディアのNEC

急がば選べ、



クラス最速★8秒スキャン。※1 10億色の表現力で、

［ 読みとりスピード、常識破りの約8秒。※1 待ち時間のイライラなくすスキャナです。 ］

A4フルカラーの写真やイラストを300DPIで読みとる場合、スキャンスピードはわずか約8秒。※1スキャナの常識をくつがえす速さです。ポストカードにインターネットのホームページに…マルチリーダが表現力を加速します。

★300DPIクラスフラットベットタイプスキャナ6社6機種のうち 1997年8月末日現在スキャン速度最高速。

［ 小さくても、ひとクラス上の高画質。 最大解像度4800DPI&10億色以上の表現力。 ］

設置面積は幅292mm×奥行426mm。デスクの上を有効に使えるコンパクトサイズです。こんなに小さくても、読みとり解像度は最大4800DPI。また10bit A/D変換器の採用で、RGB各色1024階調、10億色※2以上の判別能力を実現。ひとクラス上の高精細な表現力です。

※2 パソコンへの出力は、RGB各色256階調（1,677万色）となります。

［ フォトレタッチ、文字認識、チュートリアル… 多彩なソフトでデザイン表現自由自在。 ］

取り込んだ写真をセピア色にしたり、明るくしたり…読みとった画像を自由に加工できるフォトレタッチソフト。新聞や雑誌などの活字原稿をスキャンするだけで、文字データに自動変換してくれる文字認識OCRソフト。様々に便利なソフトを装備していますから、マルチリーダを買ったその日か

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2170（MultiReader 600S/300S） 2121（MultiReader 400）③お手元のFAXに情報が届きます。
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

■新商品情報はパソコン通信でも提供中！〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/ 〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。
■お問い合わせ先：資料請求専用窓口 03-3486-1171※月～土（祝日、休日を除く）の9：00～17：00

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9：00～17：00（祝祭日を除く）土日も受付を開始しました。
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821（番号をよくお確かめの上おかけください。）

NEC

8秒スキャン。※1

※1 300DPI、A4フルカラーの条件で、初期動作時間及びデータ転送時間を除いたスキャン速度です。*

私の場合、たったの8※1秒でスキャンしました。

MultiReader 300S
標準価格54,800円(税別)

新登場。

ら、デザイン表現自由自在。また初心者の方でも簡単に使える、チュートリアルソフトをご用意しました。かわいいキャラクター"さくら"が使い方をやさしく教えます。

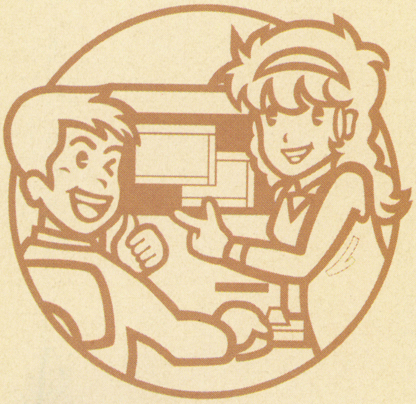
フルカラーイメージスキャナ

マルチリーダ MultiReader

●PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※3、Macintoshに対応。※3：IBM PC/AT 100%互換機
＊初期動作時間及びデータ転送時間を含む場合、Pentium プロセッサ200MHzクラス、メモリ32MB搭載時で約36秒かかります。(読み取り環境により、所要時間が異なる場合があります。)
◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。
■IBM.ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは米国Apple Computer Inc.の商標です。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 マルチリーダ(マイコンBASICマガジン10・8)係までお送りください。

NECグループ



マイコン
BASIC
Magazine

11
NOV.
1997

CONTENTS

33 特集 パソコン強化計画発動！ メモリ増設，CPU換装でキミのPC-98/FM TOWNSをパワーアップ！

- パソコンはここまで進化した！ CPUで見るパソコン進化の歴史 34
- こうすればキミのマシンはもっと速くなる CPU換装でパソコンをパワーアップ！ 36
- パワーアップに欠かせないパーツ メモリ増設で快適動作環境を確保しよう 39
- メモリ増設で名機を復活させよう！ FM TOWNSIIでメモリ増設に挑戦！ 39

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

70 セガ ジェントル3研発！ ゲームの作りかた教室 ～ホーミングは男のロマン～

72 学生&未来のプログラマー必見！人気講座 ハロー！C言語ワールド ～セーブ/ロード機能を中心にしたファイル・アクセスの話～

76 新装開店！ Win & Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウスーつで作れる！ Klik & Play Click & Create クリック・ゲーム作成術 ～放物線運動を利用した3Dゲームを作ろう！～

79 WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる！ F-BASIC for Windows95プログラム教習所 ～プログラムを“制御”する基本を押さえよう！～

82 応用自由自在！ Windowsプログラミング環境をモノにする！ Visual Basic研究所 ～Visual Basic5.0で学ぶ“変数”と“制御命令”の基礎～

86 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！ Windowsプログラミング完全マスター ～『JBuilder』で見るJava環境の全貌～前編

90 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！ 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座 ～バネの特性を利用してリアルな動きのゲームを作ってみよう！～

94 BASIC言語の入手方法&実行手順教えます BASIC PROGRAM GET & RUN ～今月の集中講義「N88-BASIC(86)」～

特選投稿プログラム・コーナー

98	Windows(Visual Basic2.0J)	ペアペア	K. Tao
102	Windows(Visual Basic4.0)	海戦略'97	葛原秀一
104	FM TOWNS	RC BATTLE	電脳工房DON
107		焦ゲー～Impatience Numbers～	オカザキ'97
109	MSX	CHANBARA	小太郎
112		4目並べ ーGー	大熊伸幸
114	PC-8801mkIISR	キーボード・バトラー	佐藤秀樹
116	PC-9801	ガイア戦役	NAO.Soft
120		DARK NIGHT	西牧　誠
123		矢印の塔	紺野繁昭
126		BOON	安瀬　淳
128		実用 マシン語エディタ	今田旧八
130	X68000	けみかる百人一首	BANCO
133	FX-890P	Reversible Panel	ABCP Software
136	PC-E500	Robber & Rover	ADM

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

140	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	FINAL FANTASY VII	渋川大吾
144	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	テトリス プラス	粟田英樹

©マイコンBASICマガジン11月号

第16巻　第11号　1997年10月25日印刷
1997年11月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

別冊付録 **DOS/V製作**
組み立て・パワーアップ体験満載!!
●ダブルCDドライブで夢のオリジナルCD作成システムが完成
●一人で挑戦!! えなりかずき君(中一)が3.5時間で組立に成功
●低価格のパソコンキットでインターネット接続に初チャレンジ
●Pentium75MHzをMMX200MHzに! ビックリ! 簡単グレードアップ

巻頭カラー企画
7 コナミ開発の中枢KCE開発者が語る
ゲーム・クリエイターへの道
最終回：ゲーム創りへの招待

11 先輩からのアドバイス
ゲーム・クリエイター・スクール選びのコツ
●代々木アニメーション学院
●日本ゲームデザイナー学院
●バンタン電脳情報学院
●日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校

21 BM注目トピック WEB TOOL
ホームページ素材集でカンタンホームページ作り

24 BM読者のホームページ・ギャラリー

26 ベーマガお遊びグッズ探偵局
今月の調査物：ディスク・ケース

44 チャレンジ! インターネット活用
～「まいと～く LivePhone」でTV電話を楽しもう

46 キミのほしいパソコンがきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までショップ情報満載

52 ベーマガ電脳市場・教育最前線
パソコン・ショップ＆教育情報

56 Infomation Catch Up!
●リコーDC-3にカラフルな限定モデルが登場!
●ウワサの1,000ドル・パソコンがついに日本上陸!
●A3サイズまで対応した超高画質カラー・プリンタがエプソンから発売!
●アイ・オー・データ機器の大画面液晶ディスプレイでデスクをスッキリさせよう

60 パーフェクト・ミディ・チャンネル
めざせMIDIマスター! MIDIへの第一歩

62 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
パソコン・グレードアップ発動承認

66 めざせ! ホームページ開設
教えてやまかん先生 講義その7 文章の見出しや段落をつけてみよう

146 明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス

147～ COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NEC	表2見開き
サンクレスト	後付281
東芝	表4

メディア

帝人	前付カラー5

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー10
サイトウコード	前付カラー23
インターコム	前付カラー32
日本ビクター	中付カラー148～149
SPS	中付カラー150
マスターピース	中付カラー151
セガ・エンタープライゼス	中付カラー154
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー229
ポニーキャニオン	記事中カラー234

学校関連

コナミKCEスクール	前付カラー6
代々木アニメーション学院	前付カラー13
日本ゲームデザイナー学院	前付カラー15
日本工学院専門学校	前付カラー17
バンタン電脳情報学院	前付カラー19
東京ゲームデザイナー学院	前付20

パソコン・ショップ

東北

ワンダーボックス	記事中49

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付28～29
マイコンショップ川口	前付30～31
コムネット	記事中47
遊基パソコン館	記事中51
コンピュータバンク	後付282～283
パシフィックネット	後付284～285
ロケットPCアウトレット	後付286
ビットマップ	後付287
ポイント	後付288
インパクト／シスペック	後付289
アクティブ	後付290
アトム	後付291
アイ・ツー東京1号店	後付292
サンマックス	後付293
情報ハウス	後付293
ソフトショップラム	後付294
OTTO	後付295
クレバリー	後付296～297
ギアーズ	後付298

関西

ユニオンコンピューターネットワーク	後付294
イオシス	後付295

中古基板販売

トライ	記事中266
キョーワインターナショナル	記事中267

別冊付録「DOS/V製作」

TWO TOP/ユニテク電子/若松通商/ピーシーショップ ピーテン/ロケット/メディアバレー/日本AMD

KONAMI

コナミで学び、
コナミで創る。
KCEスクール。

Konami Computer Entertainment

いまゲームは、CPUパワー、グラフィック、サウンド、プログラミング、ストーリー、演出、脚本・・・すべての面において、高度に進化しています。これからの時代のゲーム開発は、今まで以上に高度な技術力と創作力を持った優秀な若いクリエイターが活躍する時代なのです。コナミはこれらの優秀なクリエイターを自ら育成し、ゲーム業界に貢献したいと考えています。自らもゲームを開発するコナミが、その現場の開発ノウハウを注入し、本当のクリエイターを育成する、それが「KCEスクール」です。

（KCEスクールは
Konami Computer Entertainment School の略称です。）

◀KCEスクール本校
▼平成9年度入学式

■KCEスクールの概要
- ・KCEスクールは、ゲームクリエイターを全国から発掘し養成するためにコナミが今年4月に開校したクリエイター養成学校です。
- ・1年次は本校で開発理論や基礎技術を学習し、2年次はコナミグループの各開発会社で開発スタッフの直接指導を受け、実践的な開発技術を学習します。
- ・スクール卒業生は、コナミグループ各開発会社への入社試験が免除され、成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。
- ・スクール卒業生は、全国各地（東京本校、神戸本校、大阪校、名古屋校、札幌校）で学習した後、そのまま各地区のコナミグループ開発各社への地元就職が可能です。
- ・開講するコースは、①「プログラムコース」、②「映像デザインコース」、③「音楽・サウンドコース」の3コースです。

■資料請求方法は、封筒に下記事項を記載した書面と、700円分の切手を同封してご請求下さい。

なお、封筒正面に「平成10年度資料請求」と朱書きして下さい。

（記載事項）
1.住　所（郵便番号、県名も記載して下さい）　2.電話番号
3.氏　名（ふりがなをつけて下さい）　4.年　齢
5.性　別　6.在学学校名（お勤めの場合は最終学歴）
7.学　年（お勤めの場合は会社名）

（請求先）
〒106 東京都港区六本木1丁目4番30号 KCEスクール入試事務局
電話03−3224−0573（9：00〜17：00 土曜・日曜・祝祭日を除く）

■募集学科・定員
昼間／200名／男女／2年

■入学資格
高等学校、大学、専門学校、短大卒業者、平成10年度卒業見込みの者
上記に準ずると認められる者

KONAMI

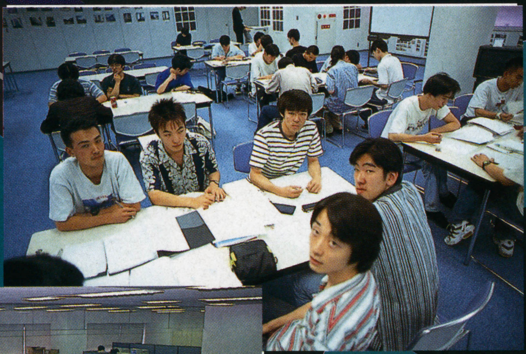
コナミ開発の中枢KCE開発者が語る

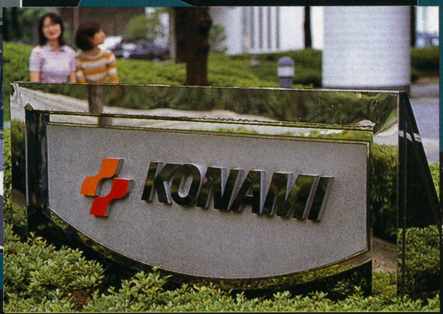
ゲーム・クリエイターへの道

【最終回】ゲーム創りへの招待

早いもので，私がコナミに入社してもう14年半が過ぎました。ハードな時期もありましたが，あっという間に過ぎ去ったような気がします。それも，やはりゲーム創りという仕事が楽しかったからだと思います。

では，ゲーム創りの楽しさとはいったい何なのでしょうか。今までを振り返って考えてみたいと思います。私はもともとプログラマーなので，プログラマーの視点になってしまうことを，ご容赦願います。





自分の作ったものが多くの人に楽しんでもらえる喜び

第一に，自分で作ったものが実際にTVの画面で見えるという点です。はじめて作ったものが動いたときは，うれしくて会社の同期の者を呼んで，見せびらかした記憶があります。年月とともに，それが当たり前になってきますが，やはりいつまでたっても画面の中に自分の創作したものを見るのはうれしいものです。特に，苦労して作ったものが思いどおりの効果を出せたときは，なんともいえない気分です。

第二に，自分の作ったもので多くの人に楽しんでもらえるという喜びがあります。商品に付いているアンケートはがきが返送されてくるのを必ず全部読んでいますが，そのはがきに，「面白かった」とか「これからも頑張ってください」などと書かれていると，この仕事をやっていて本当に良かったと感じます。こんな気持ちを味うことのできる仕事は，そんなにないと思っています。しかし，自分の仕事に対する評価がダイレクトに返ってくるので，少し恐い気もします。なにしろ，売り上げ本数というはっきりとした結果が出るのですから。いつも発売日には，どきどきしながら販売情報が入るのを待っています。

第三に，私の場合プログラムを組む行為自体が好きだったという点があります。もともとパズルを解いたり将棋をさす(ヘボですが）という思考ゲームが好きでしたから，プログラムもそのような楽しみの一つとして感じることができました。一つのことに没頭して自分の世界に浸るというのは，気持ちの良いものです。釣りなどの楽しみと通ずるものがあるのかもしれません。2時間くらいあっという間に過ぎてしまいます。

写真はKCEスクールでの生徒の活動や，日常風景などを紹介したものです。

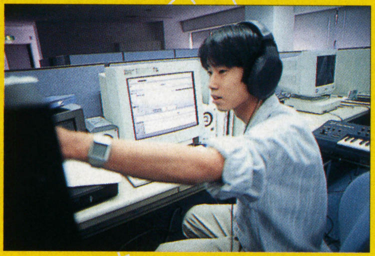
苦労が大きいほど
成果が出たときの喜びも大きい

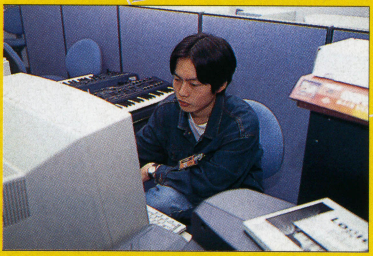
しかし，仕事でゲームを作っているのだから，楽しいことばかりではありません。やはり，納期というとても恐いものがありますから，仕事はハードです。休日出勤や，徹夜はつきものです。いつも体力と精神力の限界まで仕事をしていました。本当は手を抜けばもっと楽をできたのですが，やはり自分の力のおよぶ限り良いものを作りたいという思いが強いので，ついつい欲張って自分自身を追い込んでしまいます。

そのかわり，苦労が大きければ大きいほど，成果が出たときの喜びは大きいものです。限界ギリギリまで頑張った人だけが味わえる喜びと満足感が得られます。私の周りをみても，良いゲームを作っている人はその傾向にあるようです。ゲームに限らず，モノ作りをしている人は皆そうではないかと思います。

また，仕事としてゲームを作る難しさは，面白いものを作るだけではダメで，売れなければならないというところにあります。面白いものを作るだけなら比較的簡単です。とはいっても，すべての人が面白いと思ってくれるものは作れません。人の好み，技量はさまざまです。例えば，反射神経の良くない人は，アクション系のゲームは面白いとは感じてくれないのです。100万本以上売れた人気の高いゲームでも，好きじゃないという人はいるのです。

それよりも，一番難しいのは魅力あるものを作らなければならないという点です。短いTVCMや，雑誌広告，記事を見ただけで「面白そうだ，欲しい」と思ってくれるものを作らなければなりません。そのために，他との差別化を図ったり，いろんなアイデアを盛り込んだり，グラフィックに力を入れたりするわけですが，なにしろ感性が支配する領域だけに，なかなか計算どおりにはいきません。クリエイターとして一番必要な能力は，一目見て良いと思わせるものを生み出す力ではないかと思います。





▲次代のゲーム・ミュージック・クリエイターをめざして音楽の感性を磨く。若者の発想はゲーム・ミュージックをどう変えるか

◀▲講義はもちろんだが，時間外にも生徒同士で意見を交換しあうことで，より自分の引き出しを増やすことが大切

決して甘い世界ではない。それゆえに大きな喜びが得られる

今回は，思いつくままにいろいろ書きましたが，改めて自分自身を振り返ってみると，この仕事について良かったと感じています。

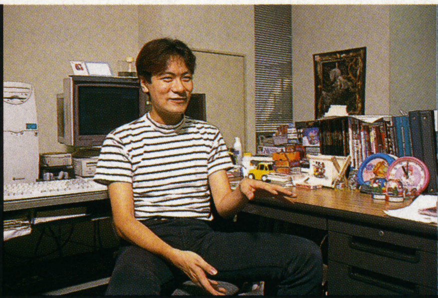
ですが，ゲーム・クリエイターをめざす人は，決して甘い世界ではないということを知っておいてください。一見して華やかな世界ほど，その陰では厳しい現実があるものです。

しかし，それゆえに大きな喜びを得られるのです。

▶ゲームはディスプレイを通して表現されるもの。もちろんグラフィックも重要な要素。グラフィック・デザイナーにはセンスが求められる

KCEとは？

コナミのソフト開発部門が独立，分社化したのが，コナミコンピュータエンタテインメント（KCE）。このKCEの運営する「KCEスクール」は，コナミが自ら次代を担うクリエイターを育成する目的で設立されたスクールで，コナミのもつエンタテインメント・ソフト開発のノウハウを集結し，プロのクリエイターを養成します。卒業生はKCEへの入社試験が免除され成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。



「ときメモ」のチーフディレクター・五十嵐孝司さん

「メタルギア」シリーズのゲームデザイナー／監督・小島秀夫さん

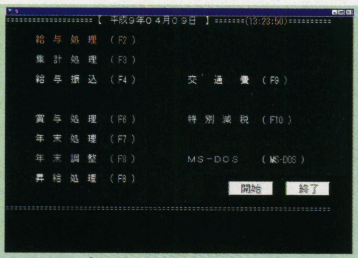
KCEスクールではこんな著名クリエイターたちに指導が受けられるゾ！

「がんばれゴエモン」のチーフディレクター・蛭子悦延さん

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

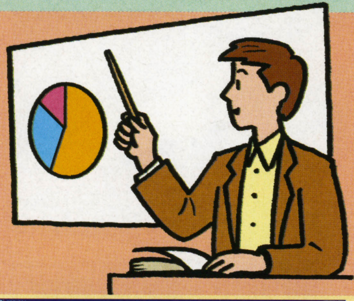


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

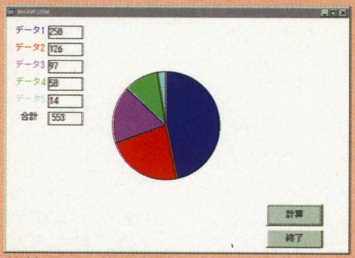
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



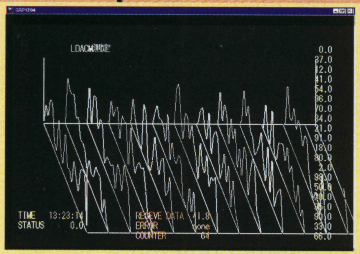
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

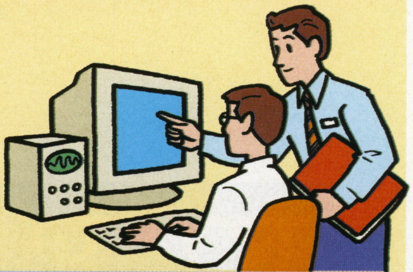


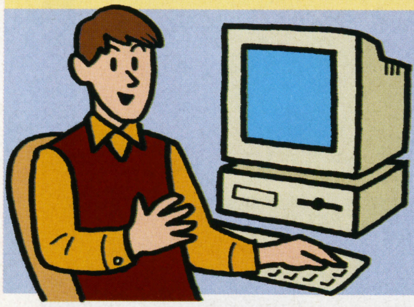
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。

ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

10月31日新発売

NT/95対応

移行実績No.1※

価格35,000円（税別）

MS-DOS　BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

JANコード：T4988618152884

※移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

fmw 富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル） TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

店頭デモ、セミナー実施中！

※Microsoft,Windows,Windows NT,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

無償バージョンアップ

★F-BASIC V4.1からの無償バージョンアップサービスを実施します。

無償バージョンアップシールの貼られている「F-BASIC V4.1」をお買上げいただいた方には「F-BASIC97」へ無料でバージョンアップいたします。

先輩からのアドバイス

ゲーム・クリエイター・スクール選びのコツ

東京ゲーム・クリエイター・スクール・マップ
キミのめざす学校はココだ！

進路の選択もいよいよ本番。将来ゲーム・クリエイターをめざしている人も，学校見学や体験入学に走り回っていることでしょう。そんなみなさんに，先輩からのアドバイスをお届けします。

現在学校で一生懸命勉強している人，すでに学校を卒業して第一線で働いている人，どちらの意見も非常に貴重です。よく検討して，みなさんの進路決定に役立ててください。

代々木アニメーション学院

所在地●〒151東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-10　☎0120-310-042　資料請求先●左に同じ
ホームページ●http://www.jki.co.jp/YAG/　e-mailアドレス●yag_info@po.infosphere.or.jp　交通●JR山手線代々木駅より徒歩約2分

驚異の就職率・デビュー率に注目！

98.74パーセント！　という驚異の就職率・デビュー率をほこる実績校です。

ゲームやCGをはじめ，アニメ，コミック，声優，SFX，音楽などさまざまな分野の24学科を設置。最新の機材を豊富にそろえ，第一線で活躍できるスペシャリストを養成しています。

東京校，原宿校，ひがし校といった首都圏の校舎に加え，大阪校，名古屋校，仙台校など地方にも校舎を展開。衛星放送授業により授業内容の格差をなくしているため，地方の人でも安心して学習することができます。

また，「希望者全員が年間42万円の格安で入居できる専用寮」「年中無休・24時間体制で健康医療の無料相談を実施」など，福利厚生の面も充実しています。

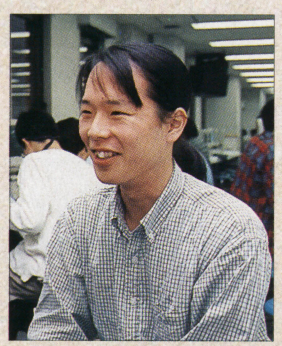
特報！　大阪校では大阪校創立10周年記念・学費割引を実施中。平成10年4月の入学生は，年間学費65万円で入学でき，2年次は40万円で進級できます。さらに平成9年内の出願者へは15万円の入学祝金も給付してくれます！

先輩からのアドバイス

大手ゲーム会社に内定が決まった北澤和明君は，CGアニメ・ゲーム科の2年生。アルバイトとして早くも会社の仕事に参加しており，すでにプロとしてのスタートを切っています。

──入学を決めた理由は？

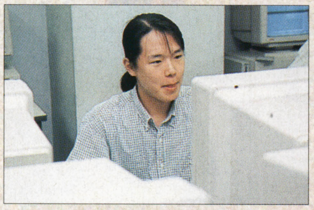
絵を描くのが好きで，CGを勉強したくて入学しました。それから知名度です。



代々木アニメーション学院は，とにかく有名でしたから。

──授業ではどんなことを？

コンピュータの基礎からはじまって，ソフトの使いかた，デッサン，手描きのアニメーション，2DCG，3DCGなどです。最初は興味のない科目もありましたが，勉強したおかげで広い視点から作品を作れるようになりました。

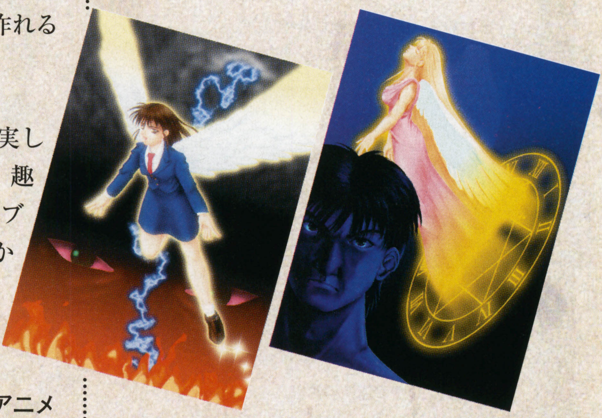


──学生生活はどうですか？

好きなことを勉強してますから充実してます。友達もすぐにできました。趣味が共通してますから（笑）。クラブやサークル活動も活発ですし，ほかの学科の生徒と同人誌を作ったり，バンドを組んだりしてる人もいますよ。

──入学を考えている人に，代々木アニメーション学院の魅力を一言お願いします。

大きな学校ですから，たくさんの人が集まります。その中で勉強するのはははげみになりますし，ライバル意識から自分を一層向上させることができます。ほかにも魅力はたくさんありますが，この点が最大の魅力だと思います。



北澤君のCG作品。入学前は，ほとんどパソコンのことを知らなかった北澤君も，今ではこんな完成度の高い作品を描けるように。みんなも北澤君に続け！

体験入学情報

体験入学のスケジュールはつぎのとおりです（下記以外の各校の日程は広告を参照してください）。

東京校…10月19日（日），11月30日（日），12月23日（祝），1月15日（祝），2月8日（日）

大阪校＆名古屋校…10月12日（日），11月24日（振），12月21日（日），1月18日（日），2月22日（日）

参加を希望する人は，住所，氏名（フリガナ），年齢，学年または職業，電話番号，希望学科を記入して，ハガキで申し込んでください。

たくさんの才能が炸裂する学院祭。今年は11月1日～2日に開催されます。もちろん参加は自由。学校見学もかねて，ぜひ参加してください

また，学校見学と入学相談は，随時受け付けをしています。見学を希望する人は，日時（土・日・祝日をのぞく）を電話で予約してください。

キミのアート適性をピシャリ診断『キャリスマップ』

代々木アニメーション学院では，コンピュータによる適性診断『キャリスマップ』を無料で実施中。回答ハガキを送れば，結果をわかりやすい“クリエイター・アーティスト適性診断”として無料で届けてくれます。診断を希望する人はハガキに「キャリスマップ」と書き，氏名（フリガナ），郵便番号，住所，電話番号，年齢，学年または職業，職業も併記して，下記の住所まで送ってください。

〒151東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-10
YAG代々木アニメーション学院「マップ」係

YAG代々木アニメーション学院

大阪校創立10周年謝恩

65万円で入学

2年次は40万円で進級できます。

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。
感謝を込めて大阪校設置
学科へは年間学費65万円で
ご入学いただきます。

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●アニメ監督コース科(アニメ制作科改め)(2年)
●背景美術監督コース科(BGデザイナー科改め)(2年)

全国のYAG学院を結ぶ衛星放送授業開始!

98.749%

就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

平成10年度4月生
願書受付中
良くて安い伝統教育

代々木アニメーション学院提供番組

少女革命ウテナ

©ビーパパス・さいとうちほ/小学館・少革委員会・テレビ東京

東京校新設学科

- ●アニメ音響監督コース科(2年)
- ●SFX監督コース科(2年)
- ●デジタル映像エキスパート科(2年)
- ●ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- ●コンテンツ・アート総合学科(3年)
- ●ミュージカル舞台・演劇科(2年)

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催
見学随時(TELにて予約を)

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

専用寮・格安居住!

キャリスマップ
CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)

YAG 代々木アニメーション学院

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
10/19(日)	10/19(日)	10/19(日)	10/12(日)	11/9(日)	10/26(日)	10/26(日)	11/16(日)	10/26(日)	10/26(日)

●学院説明会

旭川市	釧路市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市	金沢市
11/30(日)	10/12(日)	11/24(振)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	10/19(日)	11/30(日)
宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
11/23(祝)	1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	12/7(日)	1/18(日)	10/19(日)	12/23(祝)	11/23(祝)
松江市	松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
11/30(日)	11/3(祝)	12/21(日)	11/2(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)	

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエイター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ監督コース科(2年)■背景美術監督コース科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■アニメ音響監督コース科(2年)■SFX監督コース科(2年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-10
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!

大阪(9月)、福岡(10月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

日本ゲームデザイナー学院

所在地 ●〒101東京都千代田区三崎町3-4-9　☎03-3261-8211　資料請求先 ●左に同じ　交通 ●JR総武線水道橋駅西口より徒歩約1分

希望職種に合わせたていねい指導

プランニング，グラフィック，プログラム，キャラクターの4学科を設置し，生徒の就職希望先に合わせたていねいな個人指導を行なっています。

同時にゲーム業界の制作形態をシミュレートした「ゲームのグループ制作」も実施。選択講座も多数あり，希望する職種に合わせた科目を，効率よく学習することができます。また，前記4学科の卒業生を対象にしたゲーム開発研究科も設置しています。ここではさらに実習を進めることで応用力を高め，就職をより確かなものにします。

こちらは姉妹校東京アニメーター学院の校舎。体験入学はこちらの校舎で合同で行なわれます

先輩からのアドバイス

田中幸一君はグラフィック科の2年生。授業内容についてお話ししてもらいました。

―グラフィック科ではどんな勉強を？

主にデッサンとキャラクター・デザインです。授業内容では，スケッチブックやボードに絵を描くのが中心ですね。

―そうした授業は意外だったのでは？

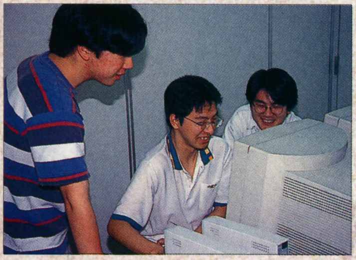
最初はとまどいました(笑)。でも，やってみてわかったんですが，紙に描くのと，パソコン上で描くのは同じなんです。「デッサン力をつけてから，パソコンで絵を描く」という授業のおかげで，自分でもかなり上達したと思ってます。

―授業はどのように進むんですか？

1年生の前半は「コンピュータ基礎」「主要ソフトの使いかた」など，基礎力をつける授業が中心です。後半から選択科目が中心になって，ほとんどの時間をゲームの自主制作に使えるようになります。

―自主制作時の学院側のサポートは？

休み時間や放課後など，機材はいつでも自由に使えます。先生もいつでも質問に答えてくれます。



―ほかにはどんな授業が？

何人かでチームを組んでゲームを作るグループ制作があります。就職してからの現場を疑似体験できるんですが，これが結構難しいんですよ。

―どんなところが？

ゲーム好きの友達が集まるんで，作業そのものは楽しいんです。でも，友達だからこそ，評価が厳しいんですよね(笑)。いろいろ試行錯誤をくりかえしてます。

―後輩のみなさんへアドバイスをお願いします。

入学を決めたら，早めに学科も決めてください。学科によって，入学前にやっておいたほうがいいことがたくさんあります。たとえば僕と同じグラフィック科をめざす人には，絵をたくさん描いておくことをオススメします。そのほうが質の高い作品を仕上げることができるようになります。

体験入学情報

日本ゲームデザイナー学院では，10月以降つぎのスケジュールで体験入学を開催します。

'97年10月…11日(土)，25日(土)
　　11月… 8日(土)
　　12月…13日(土)，20日(土)
'98年 1月…17日(土)，31日(土)
　　2月…14日(土)，28日(土)
　　3月…14日(土)，28日(土)

参加を希望する人は，住所，氏名（フリガナ），年齢（学年），電話番号，希望学科を記入して，上記住所の「体験入学」係にハガキで申し込んでください。

また，学校見学と入学相談は，随時受け付けをしています。見学を希望する人は，日時（土・日・祝日をのぞく）を電話で予約してください。

毎年盛況の学園祭。今年は11月22日(土)の午前10時から開催されます。学院の雰囲気を知りたい人は，ぜひ参加してください

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

10年4月生
願書受付中
●入学願書は下記住所へ●7月1日より願書を受け付けていますが、今年は予想以上に好調で事務局も忙しい毎日です。

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel 03-3261-8211(代)　■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境　PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

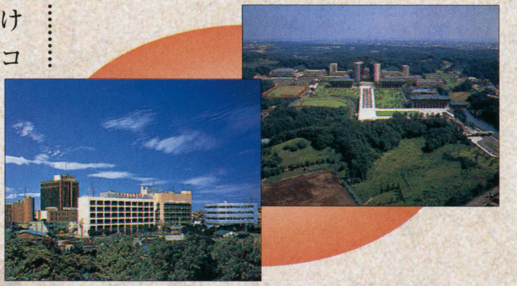
日本工学院専門学校　日本工学院八王子専門学校

日本工学院専門学校　〒144東京都大田区西蒲田5-23-22　☎0120-123-351　交通●JR・東急線蒲田駅西口より徒歩約5分
日本工学院八王子専門学校　〒192東京都八王子市片倉町1404-1　☎0120-444-700　交通●JR横浜線八王子みなみ野駅よりスクールバス約5分
ホームページ●http://www.neec.ac.jp　e-mailアドレス●info@neec.ac.jp

最新の施設と設備で専門知識が学べる

創立50周年をむかえた伝統ある学校です。総合カレッジとして7系統全53学科を設置し，幅広い分野でスペシャリストを養成。「ギョーカイ人になるなら日本工学院」を合言葉に，14万人以上がここを卒業し，現在第一線で活躍しています。

ゲーム・クリエイターをめざす人向けの学科としては，マルチメディア科，コンピュータミュージック科などの5学科があります。特にマルチメディア科は「ゲームソフト」「コンピュータグラフィックス」「デジタルクリエイター」の三つのコースを用意し，生徒が必要とする専門知識を効率よく学習させてくれます。



蒲田校（写真左）と八王子校（写真右）の校舎。どちらも最新の施設＆設備が自慢で，充実したキャンパス・ライフを楽しめます

先輩からのアドバイス

野村 学君は蒲田校マルチメディア科ゲームソフトコースの2年生。プレイステーション・ソフト『鈍色の攻防』で有名なシャングリラに内定が決まり，今は最後の学生生活を楽しんでいます。

―蒲田校に入学を決めた理由は？

体験入学のときに校舎を見学して，「規模が大きいこと」「最新の機材がそろっていたこと」の2点から決めました。

―そういった点を最初から重視していましたか？

はい。高校の先生から「入学するなら規模の大きいところ。そのほうが最新の機材で最新の技術を学べる」といわれていましたから。今まで勉強してきて，そのことは正解だったと思います。

―八王子校は候補にあがりましたか？

かなり迷いました。校舎は八王子校のほうが新しいし，カッコイイんです（笑）。でも，通学のことを考えて，最終的に蒲田校にしました。

―これから学校を決める人に，アドバイスをお願いします。

学校はたくさんありますから，まずは資料を集めることをオススメします。次に資料を比較して，候補となる学校を選びます。僕は入学金，設備，施設，交通の便といった条件からしぼりこんでいきました。今ならこれに「就職活動を積極的にサポートしてくれる」という条件も追加します。僕の場合，担当の先生がずいぶん後押ししてくれましたし，学校の就職指導室も利用できました。

―就職指導室とは？

パソコンの端末がたくさんあって，生徒が自由に就職情報を引き出せる部屋です。提示される情報が多すぎて，困ったときもありましたけど（笑）。

―体験入学は必要ですか？

やはり自分の目で見ないとわからないことがあります。後悔しないためにも必ず受けてください。

体験入学情報

年内の体験入学のスケジュールは，つぎのとおりです。

●蒲田校

’97年10月… 4日（土），19日（日）
11月…15日（土），30日（日）
12月… 6日（土）

●八王子校

10月… 5日（日），19日（日）
11月… 3日（祝），16日（日），30日（日）
12月… 7日（日）

参加は当日の飛び込みもOK。制限はありませんから，気軽に参加してください。また，10月から1月にかけて見学説明会も行なわれます。くわしい日程については，上記連絡先までお問い合わせください。

学園祭のスケジュールは，蒲田校11月1日〜3日，八王子校11月8日〜9日です。充実した施設＆設備を，自分の目で確かめてみてください

マルチメディアの総合学園
マルチメディア時代を面白くしよう
新しい興奮がどんどん生まれてくるゲームソフト。デジタルで思いっきり感性を表現したCG。そして、音楽、電子出版、映画、アートなどあらゆる分野に広がってきたCD-ROMやインターネット。今はもう、マルチメディアがあたりまえ。そんな今だから、マルチメディア・クリエイターへの熱い期待はますます大きくなっている。そんなマルチメディア・クリエイターを目指す君たちを強力にバックアップするのがここ、日本工学院だ。
マルチメディア&アート系
■マルチメディア科
ゲームソフト/CG/デジタルクリエイターコース
■マルチメディアアート科
デジタルデザイン/メディアアート/映像メディアコース
音楽&エンタテインメント系
■コンサート・イベント科
■コンピュータミュージック科
■音響メディア科
■音響芸術科
■放送メディア科
■放送芸術科
■演劇俳優科
声優/舞台俳優コース
■演劇科
声優★/ミュージカル・俳優コース
■演劇スタッフ科
コンピュータ&ビジネス系
■情報処理科三年制
■情報処理科※
■パソコンインストラクタコース★
■パソコン・ネットワーク科
■インターネット科
■情報ビジネス科
エレクトロニクス&テクノロジー系
■電子工学科三年制
■電子工学科
■自動車整備科★
■メカトロニクス科三年制
■メカトロニクス科
■音響工学科
■CAD設計製図科
■CAD設計科
■電気工学科※
■電気工事科
■電気工事科一年制(夜間)
■情報家電技術科※
建築インテリア&土木系
■建築設計科
■土木建設科
■環境デザイン科三年制
医療&環境科学系
■臨床工学科[三年制]
■臨床工学専攻科(夜間)
■メディカルエンジニア科
■環境科学科三年制
■環境科学科
スポーツ系
■健康スポーツ科学科
レジャーコーディネーター/プロアドバイザーコース
■は、蒲田校設置
■は、八王子校設置
■は、両校設置
※は、蒲田校にて夜間部設置
★は、新設
日本工学院専門学校
〒144 東京都大田区西蒲田 5-23-22 TEL.03-3732-1111(代表)
日本工学院八王子専門学校
〒192 東京都八王子市片倉町 1404-1 TEL.0426-37-3111(代表)
今すぐCALL!! 0120-444-700
入学に関する相談、お問い合わせ、入学案内書のご請求(無料進呈)は、フリーダイヤル、またはEメールでお申し込みください。
ホームページ開設! 先輩たちのゲームやCG盛りだくさん。 ●URL http://www.neec.ac.jp ●Eメール info@neec.ac.jp

バンタン電脳情報学院

〒150東京都渋谷区東3-22-14　☎0120-51-0505　資料請求先●左に同じ
ホームページ●http://www.lab.vantan.co.jp　交通●JR山手線・埼京線，地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩約5分

抜群の就職実績をほこるプロ養成の老舗校

バンタン電脳情報学院は'91年に設立されて以来，ゲーム・クリエイターの本格的プロ養成校として実践的教育を展開し，業界からも非常に信頼されています。

それもそのはずで，講師はすべて業界で活躍しているプロフェッショナル達。カリキュラムも企業とともに構成して，しかも毎年更新するという徹底ぶりです。つまり，業界と密接に連携しながら，業界が必要としているノウハウを，業界のプロによって教えているのです。

もちろんゲーム業界への就職実績はめざましく，OBも各企業で活躍しています。従来の専門学校とは一線を画した，まさに「就職予備校」という呼びかたがふさわしい実力校です。

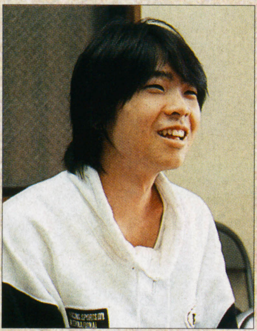
駅から徒歩約5分のバンタン電脳情報学院。恵比寿駅はJR山手線・埼京線，地下鉄日比谷線が乗り入れているため，交通の便は最高

先輩からのアドバイス

内田哲郎さんは，バンタン電脳情報学院の卒業生。現在は株式会社ファミリーソフトの一員として活躍中です。

―学生時代はどんなことを勉強しましたか？

ゲームプログラムコースに所属して，プログラムを勉強しました。具体的には，コンピュータの基礎，数学，そしてプログラム言語。やはりメインは言語ですね。



―それを2年間ずっと？

いえ，2年目はゲームの自主制作が中心です。自由度が高いんで，かなり好き勝手やらせてもらいました（笑）。

―就職活動はいつくらいから？

実は自分からは何も動いていないんです。学校がたくさんの企業を招待して開催する就職セミナーがありまして，その時に今の会社の人事担当の人に会いました。それをきっかけにアルバイトをはじめることになり，最終的に就職できたわけです。のんびりしてましたから，学校のサポートがなければ就職できなかったかもしれません（笑）。

―今はどんなお仕事を？

プログラマーとして，ゲーム制作に参加しています。

―どんな作品を制作しましたか？

いろいろありますが，一番新しいものは『ぱらPARAパラダイス』のWindows95版です。

内田さんも制作に参加した『ぱらPARAパラダイス for Windows95』（価格8,800円）は，現在好評発売中です。ゲームのくわしい情報は，ホームページhttp://www.familysoft.co.jp/を見てください
©1997 Family Soft／©竹本 泉

―お仕事をするうえで，学校で勉強したことは役に立っていますか？

もちろんです。特に基礎の部分が大きいですね。各会社のやりかたがありますから，勉強したことのすべてがあてはまるわけではありません。ですが，それは応用でのりこえることができます。

―入学を考えている人に，バンタン電脳情報学院の魅力を一言お願いします。

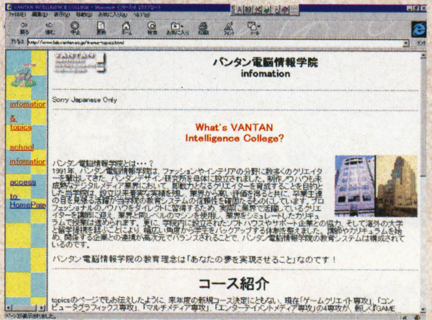
先生がプロというのが強みです。学生のときから業界の雰囲気を知ることができますし，何よりもあこがれの人が目の前にいると勉強するはげみになりますよ。

各種イベント情報

バンタン電脳情報学院は，10月中に下記のイベントを開催します。バンタンEXPO以外への参加を希望する人は，事前に電話で申し込みをしてください。

10月9日（木）～10日（金）…バンタンEXPO（生徒作品の展示会）
10月18日（土）～25日（土）…入学相談会
10月19日（日）…総合説明会＆体験入学
10月26日（日）…入学模擬試験

入学模擬試験では，入試の出題傾向や自分の実力を知ることができます。さらに成績が合格レベルに達していれば，本番の入学試験の一部を免除されるという特典もあります（しかも無料！）。入学を考えている人は，ぜひ挑戦してください。



ホームページには体験入学のくわしい情報のほか，コースやカリキュラムも紹介されています。アクセスできる人は参考にしてください

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00

018

(受取人)
東京都渋谷区東3-22-14-10MB

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

フリガナ	
住　所	〒(　　　) 都・道・府・県 TEL(　　　)　　−
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県 市 立 私 都 学年　　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

入試説明会 [　月　日　時希望]

当学院の入学試験制度から試験の内容・倍率まで細かくレクチャーします。もちろん、コースの説明やカリキュラムを始め、就職状況に至るまで専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、校舎見学も兼ねてこの機会を利用して下さい（所要時間:約2時間）。ご希望の方は開催期間中の希望日時を記入して下さい。

体験入学 [　コース希望]

1.ゲーム企画・シナリオ、2.ゲームグラフィック、3.ゲームプログラム、4.ゲームサウンド、5.デジタルグラフィック、6.コンピュータアニメーション、7.映像、デジタルサウンド（8.DTM、9.DJ）の9コースです。参加希望の方は右の欄にご希望のコース番号を記入して下さい。

傾向と対策（一般入学対応模擬試験） [・希望する　・希望しない]

対策講習を受けてから試験を行います。試験は一般入学試験5科目のうち4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階評価します。A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます。仮に成績が悪くても本試験時の参考には一切しませんし、何度でも受験できますから、試験傾向を知るには絶好の機会です。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

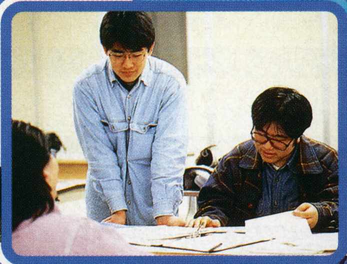
ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクト	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピューターアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒(　　)　TEL(　　)　－
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

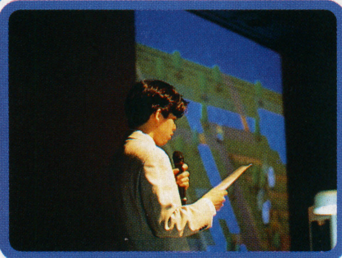
実績は全てを物語る!!



就職実績企業抜粋

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ　株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社ゲームアーツ　株式会社コンパイル　サン電子株式会社　株式会社スクウェア　株式会社タイトー　株式会社ナムコ　株式会社日本ファルコム　株式会社ファミリーソフト　株式会社ポリゴンピクチュアズ　株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものでありこの他のゲームメーカーにも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は95%(96年度実績)。ゲームデザイナーやグラフィックデザイナー、プログラマー、サウンドクリエイターなど、開発に携わる専門職として就職しており、専門卒業生にありがちな、販売や営業などでの就職ではありません。企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけならそれほど難しいことではありませんが、「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」それが専門学校に求められる本当の姿だとバンタン電脳情報学院は考えているのです。



'98募集コース

ゲーム スタジオ

昼間部2年制
- ゲームデザインコース
- シナリオ&ライターコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームサウンドコース
- ゲームプログラムコース

昼間部4年制
- ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ

昼間部2年制
- デジタルグラフィックコース
- コンピュータアニメーションコース
- 映像コース
- デジタルサウンドコース

昼間部3年制
- デジタルブロードキャスティングコース

'98年度入学願書受付中!

イベントスケジュール(無料)

入試説明会　10月18日(土)〜10月25(土)
※日・祭日を除く

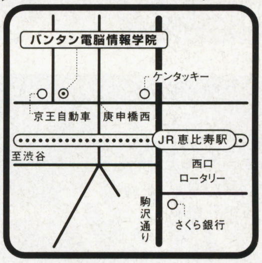
体験入学　10月12日(日)
※デジタルプロダクトスタジオコース
10月19日(日)
※ゲームスタジオコース

傾向と対策(模擬試験)　10月26日(日)

['98年度学校案内書無料送付中!]
※特待生入学願書受付11月1日より

当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
フリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル]　0120-51-0505
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-10MB

バンタン電脳情報学院



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

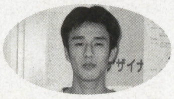
おめでとう! 女性プログラマー続々誕生!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **江上清香**さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **井口ふさの**さん

この学校で基礎から応用までを終始一人一台のコンピューターの体制で学んだ結果、相当レベルの高いプログラミング能力が身につきました。しかも、個人の独創性を養う理想的な勉強もできました。私がゲーム会社に内定できたのも型にはまらず自分にしか創れないゲームを創ろうというこの学校の方針がよかったことだと思います。



ゲーム企画・シナリオライター養成講座
全日2年制1期生 **中澤厚志**くん

企画に必要な心理学を一から教えていただき、とても役に立ちました。この学校は非常に自由度が高く、それが自分の能力の向上につながったと思います。希望していたゲーム会社から内定をいただくことができたのも、この学院の特徴である徹底的な実践教育システムのおかげだと思います。後に続く皆さんも安心して入学できると思います。

企画・シナリオ1期生一発合格!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

BM 注目トピック

さまざまなデータがそろったWEB TOOLでかんたんホームページ作成！

WEB TOOL（ウェブ ツール）

価格5,000円

企画，販売　サイトウコード
開発　㈱エイジア

インターネットの普及にともなって，個人でホームページを開設する人が増えてきました。そうした動きもあって，個人ホームページで利用できるイラストやCGなどのデータを提供する，画像素材集も多く登場してきています。

そんな中，ユーザーが本当にほしいデータを詰め込んだ，真の素材集が登場しました。それが今回紹介する『WEB TOOL』です。

問い合わせ先
サイトウコード
☎03-3761-6787
ホームページ
http://www.calley.co.jp/saito/

MIDIデータやJavaスクリプトなどのサンプルも収録

『WEB TOOL』（価格5,000円）は，画像やアイコン，音楽やインターネット上動作するJavaなど，個人ではなかなか用意できないデータがたくさん収録されたホームページ素材集。かわいらしいイラストやかっこいい3DCGなど，ジャンル別に多くのデータが収録されているので，これ1本で必要な素材のほとんどが用意できます。

注目なのが，MIDIデータやJavaも素材として収録されている点。これらのデータは，インターネット初心者ではカンタンに作成できないうえ，制作するには特別なソフトが必要なので，ユーザーにとってWEB TOOLは非常にうれしい素材集といえるでしょう。

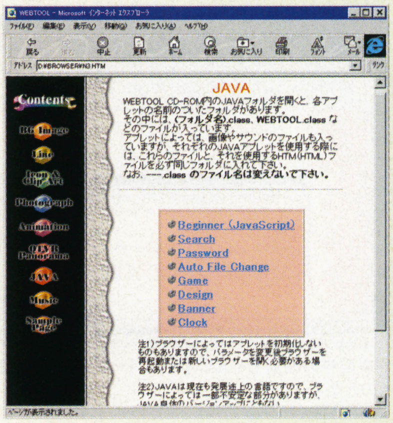
またWEB TOOLでは，購入者にインターネットをとおしてデータのバージョンアップや新素材の供給も予定しています。すでに最新WWWブラウザに対応した，新バージョンのJavaの供給が決定。

WEB TOOLを持っていれば，いつでもホームページ素材が手に入れられそうですね。

ホームページ作りに実際に挑戦！その制作者は？

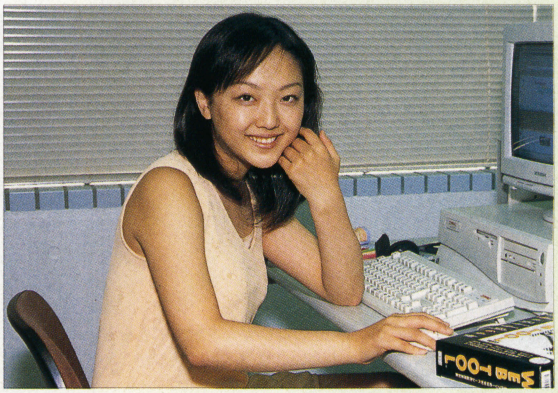
次ページからは，WEB TOOLに収録されたデータを使って，実際にホームページ作りに挑戦しています。ホームページ作成に挑戦したのは，ドラマやCMで人気の“湯山絵梨（ゆやまえり）”ちゃん。パソコン初心者という絵梨ちゃんは，みごとホームページを完成できるでしょうか？　いそいでページをめくりましょう！

つぎのページへGO!



▲WWWブラウザをビューアとして使っている。ホームページ感覚で素材を検索できる

▲画像やラインはもちろん，MIDIデータなども素材として収録されている。積極的に活用しよう



▲今回WEB TOOLを使ってホームページ作成に挑戦した湯山絵梨ちゃん。ホームページを無事作ることができるか！?

パソコン初心者絵梨ちゃんが挑戦！

WEB TOOLでらくらくホームページづくり！

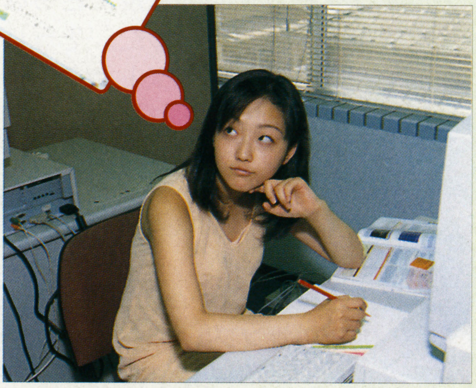
CMやドラマで人気の湯山絵梨ちゃんが，ホームページ作成に利用できる便利な素材集『WEB TOOL』を使ってホームページづくりにチャレンジしたぞ！
そのようすをさっそくレポート。どんなホームページができあがるか，今からとっても楽しみだ！

まずは内容を考える

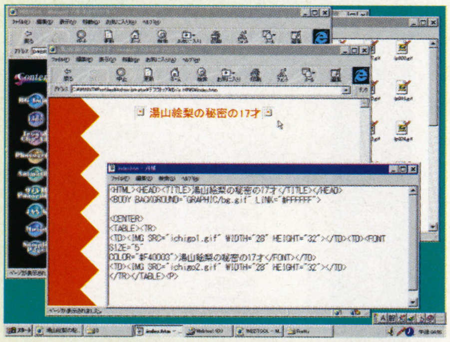
パソコン初心者の絵梨ちゃん。まずは雑誌や実際のホームページを見ながら，自分が作ろうとするホームページの内容を考えてます。マイコンBASICマガジンには，みんなが作ったホームページがたくさん紹介されているから，とっても参考になるね。

どうやら絵梨ちゃんは，メモ用紙にホームページの内容やレイアウトなどを書きとめて，それに沿って作業を進めていくようです。

▲まずは，雑誌などで紹介されているホームページを見て参考に。どんな内容なら楽しんでくれるかな？



▲これから作るホームページの内容をメモして，イメージを固めていこう



▲作成途中の絵梨ちゃんのホームページ。どんな内容になるのかな？

ホームページを作るのはカンタン？

イメージが固まったらいよいよパソコンでの作業に入ります。覚え書きしたメモを見ながら，ホームページ作成に挑戦する絵梨ちゃん。しかし，絵梨ちゃんはパソコン初心者なので，作業のほとんどはWEB TOOLを開発したメーカーのかたにお願いすることになりました。いくらHTMLがカンタンだといっても，パソコンもはじめての絵梨ちゃんにはちょっとむずかしいかな。そんなときは，本誌の記事を読んで勉強してね。

絵梨ちゃんの担当は，できあがったホームページを見てチェックすること。自分で作成できなくてちょっと残念そう。でも，今回のホームページづくりをとおして，パソコンのおもしろさにグイグイ引き込まれてたぞ。

▲メーカーの人にWEB TOOLの使いかたを教えてもらって，使用する画像を選択。かわいいイラストは見つかるかな？

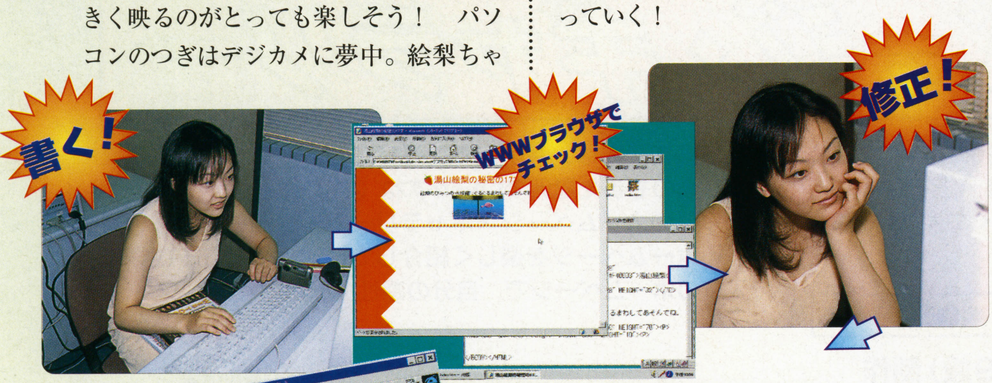
▲これがWEB TOOLの画面。WEB TOOLには，楽しいイラストや音楽データなどがギッシリ詰まってるぞ

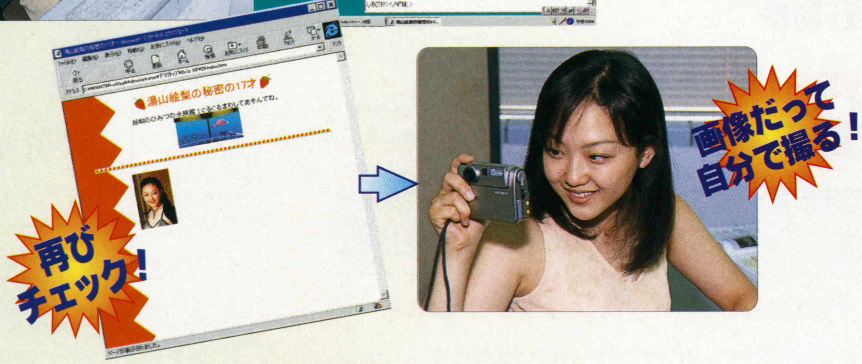
出来上がりをチェック 手直しして確認の連続！

プログラムを組んだことのある人ならわかると思いますが，こうした作業はリスト作成とチェックの連続。絵梨ちゃんも，HTMLを書いてもらってはチェック，修正して確認。また書き足してチェックと，延々と続く作業にちょっと疲れ気味。でもHTMLなら，書き足したり修正した結果をWWWブラウザですぐに確認できるので，ホームページづくりを手軽に楽しむことができるね。

途中でデジカメを使う作業があって，絵梨ちゃんはそのデジカメがとっても気

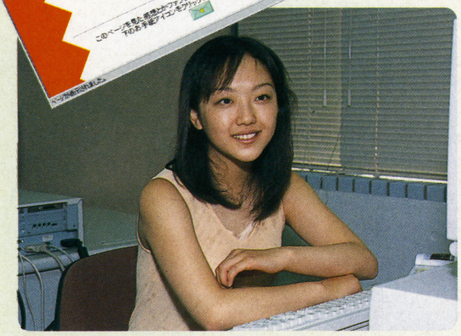
に入ったみたい。液晶モニタに自分が大きく映るのがとっても楽しそう！　パソコンのつぎはデジカメに夢中。絵梨ちゃんがますますパソコンのおもしろさにハマっていく！





ついに完成！ その出来映えは？

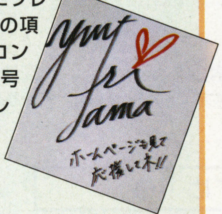
メーカーのかたの手助けもあり（ほとんど作成担当というハナシあり），ついに絵梨ちゃんのホームページ“湯山絵梨の秘密の17才”が完成！　むむむ，すごく意味深で，絵梨ちゃんファンなら見ずにいられないようなタイトルだ。もちろんベーマガ読者だって要チェック！　今回はじめて彼女を知った人も，ココにアクセスすればきっと絵梨ちゃんのファンになっちゃうぞ。URLは**http://www.calley.co.jp/saito/**もしくは**http://www.azia.co.jp/**。今すぐアクセスしよう！



▲ついに完成！　絵梨ちゃんのホームページ“湯山絵梨の秘密の17才”みんな今すぐアクセスしよう！

絵梨ちゃんのサイン色紙をプレゼント！

記事に登場している湯山絵梨ちゃんの直筆サインを，抽選で5名にプレゼントするぞ！　別記の項目を明記して，「マイコンBASICマガジン11月号絵梨ちゃんサイン」プレゼント係まで。締め切りは11月7日（必着）。ファンなら即応募だ！



■あて先
〶141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　「マイコンBASICマガジン11月号絵梨ちゃんサイン」プレゼント係
■記入項目
住所／氏名／年齢／電話番号／この記事の感想

湯山絵梨Profile

1980年8月1日生まれ　17歳／O型
特技：水泳，絵画，料理，エレクトーン
■主な出演作品
※TV番組
『あっぱれさんま大先生』（レギュラー）CX
『世にも奇妙な物語』CX
土曜ドラマ『女たちの帝国』NHK（10月放送予定）
※CM
ブルボン『プチクッキー』
『スカイ・シンク・システムグループ』（10月より放送予定）
■ファンレターあて先
〶161東京都新宿区下落合3-14-16
株式会社テアトルアカデミー
湯山絵梨「マイコンBASICマガジン」係

WEB TOOL™
日本語版

JAVA、QTVR、アニメーション、サウンド、Back Ground、アイコン、写真、飾り罫など2,500点以上の素材を集めて新登場！

企画・発売元
SAITO CORD CO., LTD.
〒140　東京都品川区南大井5-19-8
TEL：03(3761)6787
FAX：03(3765)7873
URL：http://www.calley.co.jp/saito/
E-mail：scw@po.infosphere.or.jp

開発元
株式会社エイジア
〒140　東京都品川区大井1-32-14HFビル5F
TEL：03(5709)8148
FAX：03(5709)8149
URL：http://www.azia.co.jp/
E-mail：webtool@azia.co.jp

ベーシックマガジン

BM読者の ホームページ・ギャラリー

秋もすっかり深まり，何をするにも気持ちのいい季節になりました。秋といえば運動会や文化祭，修学旅行など，イベントいっぱいの季節。みなさんはいくつ楽しい思い出を作れるでしょうか。

秋の夜長には，月明かりを受けながらインターネットを楽しむのもまた風流でいいですね（ちょっと強引）。

今月のホームページ・ギャラリーでも，それぞれ趣の異なるホームページを楽しく紹介しています。どうぞお気に入りのホームページで，自分の感性を磨いてください。

●ベーマガ編集部のオススメ●

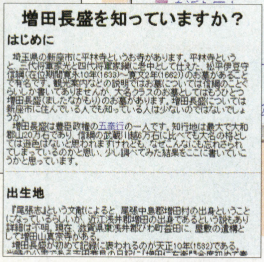
埼玉県所沢市　田中 晴彦さん（39歳）制作

Haruhiko's Home Page

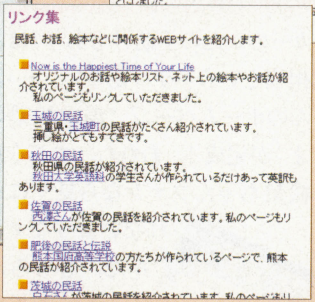
http://www.os.rim.or.jp/~hal15/

このホームページでは，新座市をはじめ，全国の民話を読むことができます。古くから語り継がれてきた民話には，地名の由来となったハナシや，町の歴史に深く関わっている場合が多く，町の歴史を知るうえで重要な資料にもなります。また，独立していると思われたお話が，別のお話に微妙に影響を与えたりする場合もあり，各民話同士の関連性も興味のあるところです。民話をとおして，地元の歴史に触れるのもおもしろそうですね。

▶紹介されている民話の一つ，『野火止塚』。他にも不思議な話がいっぱい



◀新座市の歴史も紹介。意外な人物が地元出身でビックリするかも



▲全国にある民話紹介のホームページへのリンクもある。キミの地元のページはあるかな

from　田中さん

私のページでは「歴史，民話，Windowsプログラム」という副題を付け，それぞれにオリジナルなものを紹介しようと作りはじめました。現在，民話のページが大きな比重を占めており，新座民話の会が出版した本をもとに紹介しています。また民話を紹介しているサイトへのリンク集も作っています。まだまだ未完成なページですが，ぜひお立ち寄りください。

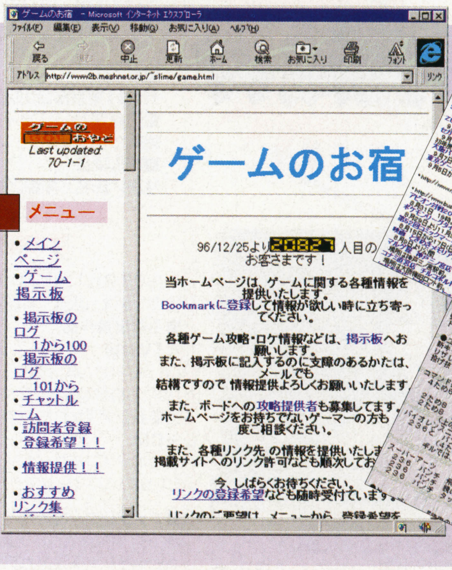
●このホームページがおすすめ！●

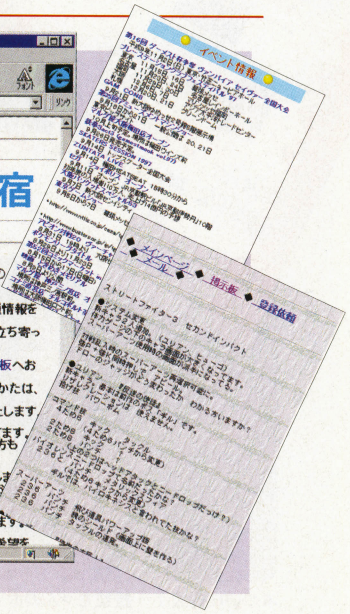
奈良県奈良市　OEC-すらいむさん（26歳）制作

ゲームのお宿

http://www2b.meshnet.or.jp/~slime/game.html

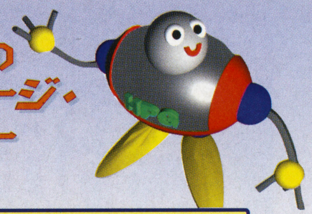
OEC-すらいむさんのホームページには，アーケード／家庭用を問わず，実に多くのゲーム情報が用意されています。ゲームファンにとっては，とくにロケテストを実施しているゲーム・センターの情報が気になるところでしょう。発表前の新作ゲームを誰よりも早く楽しむためにも，こまめにチェックしてください。また，ゲーム関連のイベント情報も充実。いつどこでどんなイベントが開催されるか，一目で確認できます。





from　OEC-すらいむさん

ゲーム専門のホームページです。新作のロケテストが実施されているスポットの紹介をはじめ，裏技／攻略／ゲーム関係のホームページのリンク集と，情報満載。ゲームが好きなかたの期待は絶対に裏切りません。ゲーマーのかた，スコアラーのかたなど，ゲームが好き！　というかたはぜひ一度お越しください。



BM読者のホームページ・ギャラリー

●このホームページがオススメ●

東京都板橋区　KAZUさん（24歳）制作

FAVORITE　ENTRANCE
（フェイバリット　エントランス）

http://www.asahi-net.or.jp/~HR4K-KSK/

花の香りが漂いそうなイラストが印象的な，KAZUさんのホームページ。コラム，日記，CGなど，KAZUさんが感じた日々の想いをホームページに記しています。自分の見た映画紹介のコーナーでは，KAZUさんが映画のワンシーンをイラストで描きおこしています。イラストを描くことで自分のイメージを明確にし，しっかりと自分に定着させます。映画で得た瞬間の想いを，忘れないようにするためでしょうか。みなさんには，忘れられない“あの感じ”というのがありますか？

from　KAZUさん
いろいろな物を観ること，感じること，そして作りだすことが好きです。いろいろ好きなことを入れていったらコンテンツが膨大になってきています。映画／自作イラスト／写真／コラム／掲示板／投稿コーナーなどなど。どんなページが好きな人でも，覗けるところが一つはあるのではないでしょうか？
ぜひ一度ご覧になってみてください。

●このホームページがおすすめ！●

広島県廿日市市　荘士郎さん（26歳）制作

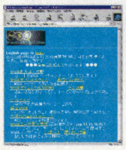
CyberSeraph TWO
（サイバー　セラフ）

http://www.urban.or.jp/home/shiroh/Default.htm

ホームページの重要度とは，掲載されている情報によるのか，それともその情報の鮮度によるものなのかといった情報概論的なコラムから，この夏話題になった火星探査のハナシなどが，荘士郎さん独自の視点で語られています。いつも利用しているインターネットを，じっくり考えてみるのに参考になるでしょう。
また，『VISTA Pro（ビスタ　プロ）』と呼ばれるCGソフトを使って，荘士郎さんが作成した架空の風景写真も掲載。見たことのない地に思いを馳せるのもおもしろそうです。

from 荘士郎さん
「クリエイター」や「プログラマー」と「一般人」との中間のスタンスから，Web上の情報をジャンルにこだわらずリミックスしたコンテンツを模索しています。専門的な知識がなくても楽しめるので，みなさんどうぞご覧ください。

▶こんなホームページもおもしろいぞ！



MSX放送局

http://avenue.tutics.tut.ac.jp/makuta/msx/
幕田 好久さん（23歳）

カルトなMSXクイズがあったり，全国のMSXユーザーがわかる検索ページなどがある，MSX系最強のホームページ。

番長列伝

http://www.synapse.or.jp/~bancho/
MIG-29さん（24歳）

本誌人気記事『読ホン』の常連投稿者MIG-29さんのホームページ。独自の視点で斬るゲームレビューは必見。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://~），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL＝http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

お遊びグッズ ベーマガ探偵局

秋の夜長，みなさんはどんなふうに過ごしていますか？プログラムやゲームと，パソコンなしではいられないかな？

さて今月は，千葉市・キヨシくんからの**『最近，フロッピーディスクがたまってきました。いろいろなディスク・ケースがありますが，何かおもしろいものを探してください』**との依頼で，我が探偵局はさっそく調査してきました!!

今月の調査物は『ディスク・ケース』だ!

ディスク・ケースは，機能やデザインによっては，机の上や棚に置くだけでまわりの雰囲気を変えたり，気に入ればずっと使い続けてしまうグッズなんだなぁ…と，つくづく思ってしまいます。というわけで，“やっぱり便利でおもしろいのが一番!!”というディスク・ケースを集めてみました。

使用状況によって，要求する機能は人それぞれ。ディスクをより多く収納できるもの，分類・整理・検索がしやすいもの，形にデザイン性を持たせたものやキャラクターの絵柄が入ったものなど多種多様なものを見ることができます。

自分のパソコンの使用状況によって，いろいろ集めるのも，いいですね。

A

◀サッカーボールがついたディスク・ケース。キーボードのそばに置いても操作のじゃまにならない。サッカーファンには，ぜひ持っていてほしい！

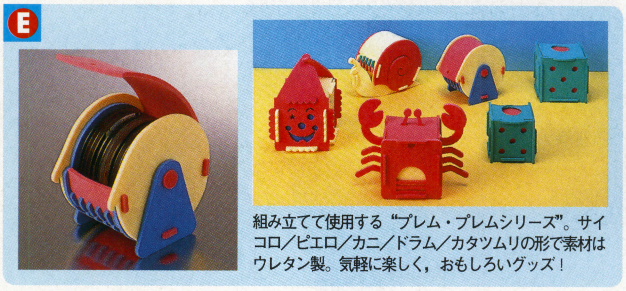
B

◀中にフロッピーディスクを収納できる，まさにパソコンのミニチュア

C

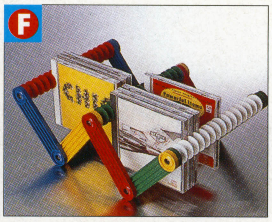
▶こちらは，本の形のディスク・ケース。読書好きにオススメ。これなら，本といっしょに本棚に並べてもGOOD！

E



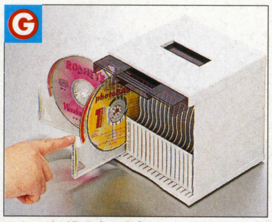
組み立てて使用する“プレム・プレムシリーズ”。サイコロ／ピエロ／カニ／ドラム／カタツムリの形で素材はウレタン製。気軽に楽しく，おもしろいグッズ！

F



▲見た目は，オモチャみたいだけど，このままインテリアにもなりそうな，デザイン性もバッチリ。他には，シックな黒もあり

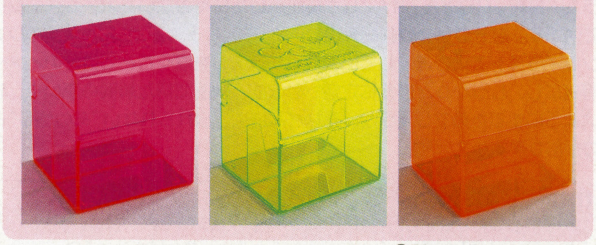
G



▲ホコリが入らないようについているフタと，引き出してディスクを確認できる見やすさは，なんといっても便利!! 色は，白と黒

I

▼おなじみミッキーマウスのディスク・ケース。透明な蛍光色が，明るくてとてもキレイ。中身が見える点も機能的



©Disney Enterprises, Inc.

D

▲スピーカーがディスク・ケースに。これなら，机の上の雰囲気を壊すことなく，ディスクを収納できそう！

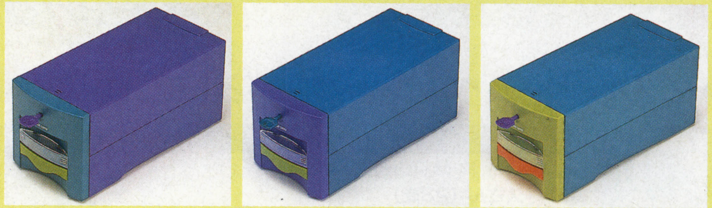
H

©Microsoft

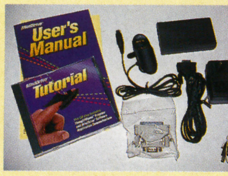
▲ディスクを収納して，そのままバッグとしても携帯できる。マイクロソフトのロゴが，かっこいいっ

J

▼かたちは事務っぽいけど，色がつくとかわいい。カギがついているのでプライベートも安心



PICK UP おあそび



ここでは，実用的にも遊べるグッズを紹介するコーナーです。

今回，紹介するのはなんとアメリカThe Other90％社製“超能力養成キット”(17,800円)。指先にソケットをはめて，『動け』と念じると，なんとモニタの中でポインタが移動する（このとき，ちょっと指が動くらしい）という商品です。これをゲームに応用したソフトも何種類か出ています。商品には，スキーゲームが付属していて，これがなかなかおもしろい。プレイヤーは進行方向を念じつつ，障害を避けながらゴールをめざすのですが，「そんなアホな…」と思いつつも，やっぱり無口になって真剣に念じてしまう！本当に超能力かどうかは別として，遊び心200％のグッズであることはまちがいないですね!!

■**問い合わせ先**

A C I J……………………………【サンワサプライ】☎086-223-3311
B H……………………………【コレクション】☎03-3252-5110※通販可
D……………………………【トライコーポレーション】☎03-3831-1811
E F G……………………………【エレコム】☎03-3981-4491（インフォメーションセンター）

募　集

『お遊びグッズ探偵局』では，調査の依頼を募集しています。
パソコン周辺の，こんなおもしろグッズを見た，こんなのがあると便利，自慢のおもしろグッズなどのレポートをたくさん待っています。
※どんな製品か，どこのお店で見たか，どこで使われているかなど，できるだけくわしくね。
『お遊びグッズ探偵局』に関する意見，感想もよろしく。

宛て先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『お遊びグッズ探偵局』係

マイコンソフト

新発売

- 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
- プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
- アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応！

（1024×768ドット）　（800×600ドット）

※本体写真は開発途中の物です。実際の物と異なる場合があります。

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 **248,000** 円（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧… ●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

パソコン専門店のテレフォンショッピング

WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK(20才以上)
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ］
★現金書留［〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート(ご希望の方のみ)
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先 〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由!単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

NEC新型バリュースター登場

プラン1101 98 Value Star

PC-9821V166/S5C2(MMX166、32MB、2GBHD、336モデム、15"CRT、20xCD)……318,000円
BJC-430J(Canonカラー BJプリンタ)……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22(スキャナーカートリッジ)……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計383,600円➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円	×24回	ボーナス27,000円×4回
3,900円	×36回	ボーナス28,000円×6回
6,700円	×48回	ボーナスなし

プラン1170 98 Value Star

PC-9821V200/S5C2(MMX200、32MB、2GBHD、336モデム、15"CRT、20xCD)……358,000円
MJ-830C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計400,800円➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円	×24回	ボーナス24,000円×4回
4,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
6,400円	×48回	ボーナスなし

プラン1171 98 Value Star

PC-9821V200/SZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD)……338,000円
CPD-17SF9(SONY17"トリニトロンディスプレイ)……99,800円
MJ-830CS(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計484,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円	×24回	ボーナス30,000円×4回
6,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
8,000円	×48回	ボーナスなし

プラン1104 98 Value Star

PC-9821V200/MZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD)……358,000円
CV-175(TOTOKUダイヤモンドトロン17"ディスプレイ)……128,000円
PM-700C(EPSONカラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計548,800円➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円	×36回	ボーナス22,000円×6回
4,900円	×48回	ボーナス25,000円×8回
7,600円	×60回	ボーナスなし

プラン1105 98 Value Star

PC-9821V200/M7H2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、CD-R、デジタルビデオカメラ、17"クロマクリアCRT)……498,000円
PM-700C(EPSONカラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円	×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円	×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円	×60回	ボーナスなし

プラン1106 PC-9821Ls13/D10C2

PC-9821Ls13/D10C2(P133、32MB、1GBHD、11xCD、336モデム、12.1"DSTN)……398,000円
PC-PR01/J80L(カラーインクジェットプリンタ)……27,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計428,800円➡ 特価199,800円

6,000円	×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円	×36回	ボーナス22,000円×6回
5,200円	×48回	ボーナスなし

プラン1107 PC-9821Ls150/S14C2

PC-9821Ls150/S14C2(MMX150、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1"TFT)……530,000円
MJ-830C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計577,000円➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円	×36回	ボーナス24,000円×6回
4,800円	×48回	ボーナス22,000円×8回
7,100円	×60回	ボーナスなし

プラン1108 PC-9821Nw133/D14C

PC-9821Nw133/D14C(MMX133、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1"DSTN)……408,000円
BJC-80V(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計465,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円	×24回	ボーナス24,000円×4回
5,900円	×36回	ボーナス22,000円×6回
7,500円	×48回	ボーナスなし

プラン1109 PC-9821Nw150/S20C

PC-9821Nw150/S20C(MMX150、32MB、2GBHD、16xCD、336モデム、12.1"TFT)……520,000円
PM-700C(EPSONカラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円➡ ウェーブ・アイ特価

8,800円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,800円	×48回	ボーナス22,000円×8回
7,900円	×60回	ボーナスなし

プラン1110 98FINE

PC-9821F200/X20(MMX200、32MB、2GBHD、14.1"TFT、16xCD)……620,000円
定価620,000円➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス26,000円×6回
6,900円	×48回	ボーナス25,000円×8回
9,200円	×60回	ボーナスなし

パナソニック

プラン1111 Let's note

AL-N2T515J5(MMX150、32MB、1.6GBHD、10.4"TFT)……428,000円
BJC-80V(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計485,800円➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円	×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円	×60回	ボーナスなし

プラン1112 CF-233PD

CF-233PD(MMX233、32MB、4.3GBHD、8xCD、PD、336モデム)……498,000円
TX-D17P53J(パナフラット)……108,000円
MJ-830CS(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計653,000円➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円	×48回	ボーナス25,000円× 8回
5,500円	×60回	ボーナス28,000円×10回
8,800円	×72回	ボーナスなし

98セレブ

プラン1113 PC-9821C200/CmodelS1

PC-9821C200/CmodelS1(MMX200、32MB、3GBHD、TVキャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ+アンプ内蔵スピーカセット)……498,000円
PC-SW700(BK)(スーパーウーファ・システム)……15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円	×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円	×36回	ボーナス26,000円×6回
8,000円	×48回	ボーナスなし

プラン1114 PC-9821C233/V

PC-9821C233/V(MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム)……498,000円
PC-DH32W1(32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV)……380,000円
PC-SW700(BK)(スーパーウーファ・システム)……15,000円
PC-TS32W(TVスタンド)……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円	×48回	ボーナス34,000円× 8回
7,800円	×60回	ボーナス31,000円×10回
10,000円	×84回	ボーナスなし

SONY バイオ VAIO

ウェーブ・アイ各店にて
好評販売中!

IBMアプティバ

プラン1116 Aptiva T8B

Aptiva T8B(MMX166、32MB、3.1GBHD、16xCD、336モデム、15"CRT)
MJ-830CS(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円	×24回	ボーナス22,000円×4回
5,000円	×36回	ボーナス22,000円×6回
6,800円	×48回	ボーナスなし

プラン1117 Aptiva T9E

Aptiva T9E(MMX200、32MB、4.2GBHD、16xCD、336モデム、17"CRT)
PM-700C(EPSONカラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円	×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円	×60回	ボーナスなし

IBMシンクパッド

プラン1119 ThinkPad315D-7KJ

ThinkPad315D-7KJ(P133、32MB、1.08GBHD、10xCD、336モデム、11.3"TFT)
BJC-80V(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円	×36回	ボーナス22,000円×6回
5,000円	×48回	ボーナス24,000円×8回
7,500円	×60回	ボーナスなし

プラン1120 ThinkPad535E-36J

ThinkPad535E-36J(MMX150、16MB、1.6GBHD、10.4"TFT)
PM-700C(EPSONカラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

6,900円	×36回	ボーナス22,000円× 6回
3,900円	×48回	ボーナス26,000円× 8回
6,900円	×60回	ボーナスなし

ホームページ開設

http://www.waveeye.co.jp/

毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報などなど

東芝

プラン1121 INFINIA7160J2

PV1019JA(MMX166、32MB、2.5GBHD、17"CRT、TV)
BJC-430J(Canonカラー BJプリンタ)……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22(スキャナーカートリッジ)……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
特価248,000円

8,000円	×24回	ボーナス24,000円×4回
4,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
6,400円	×48回	ボーナスなし

プラン1123 INFINIA

PV1021JB(MMX233、32MB、3GBHD、17"CRT、TV、DVD)
PM-700C(EPSONカラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス30,000円×6回
6,800円	×48回	ボーナス29,000円×8回
9,700円	×60回	ボーナスなし

プラン1124 サテライト220

28.8kbpsモデム進呈
PA1240S9(P133、16MB、1.4GBHD、12.1"DSTN液晶、SVGA表示)……288,000円
16MB増設メモリ
PA2610UJ(内蔵CD-ROM)……40,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円	×24回	ボーナス16,000円×4回
3,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,700円	×48回	ボーナスなし

プラン1125 SatellitePro460CDT

SatellitePro460CDT(MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、10xCD、336モデム、WORD/EXCEL)……558,000円
BCJ-455J(A3対応カラーBJプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計640,800円➡ ウェーブ・アイ特価

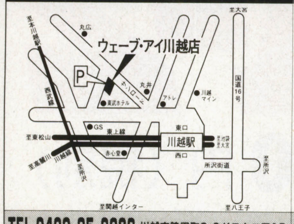
7,900円	×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,500円	×60回	ボーナス25,000円×10回
8,300円	×72回	ボーナスなし

プラン1150 ビジョンコネクト

限定50セット
小型カラーインクジェットプレゼント
PA1700JA(Windows95、DVD搭載、インターネット、Pentium133、家庭用テレビに接続できる!)
特価197,000円

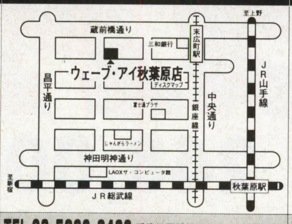
8,900円	×18回	ボーナス21,000円× 3回
5,800円	×24回	ボーナス22,000円× 4回
6,500円	×36回	ボーナスなし

川越店



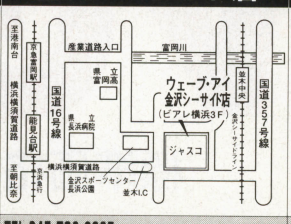
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店



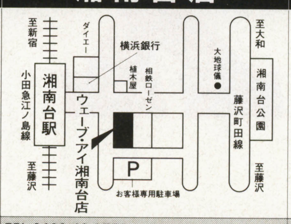
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

金沢シーサイド店



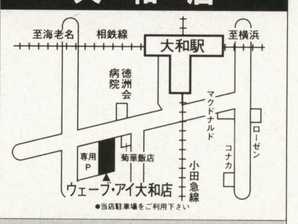
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ビアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898** 受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

富士通 新型

プラン1161 DESKPOWER SⅢ165

FMVS31651（MMX166、32MB、2.6GBHD、336モデム、15"CRT）……313,000円
BJC-430J（カラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22(スキャナーカートリッジ)……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計378,600円→特価**249,800円**

7,900円 ×24回	ボーナス25,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
6,500円 ×48回	ボーナスなし

プラン1162 DESKPOWER SⅢ167

FMVS31671（MMX166、32MB、2.6GBHD、336モデム、17"CRT）……358,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計420,800円→**ウェーブ・アイ特価**

9,000円 ×24回	ボーナス26,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス25,000円×6回
7,200円 ×48回	ボーナスなし

プラン1163 DESKPOWER SⅢ20

FMVS3201（MMX200、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……398,000円
BJC-430J（Canonカラー-BJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22(スキャナーカートリッジ)……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計463,600円→**ウェーブ・アイ特価**

5,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
4,000円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
6,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン1164 DESKPOWER SⅢ23

FMVS3231（PⅡ233、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT、CD-R）……523,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計585,800円→**ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス19,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン1165 DESKPOWER TⅢ20

FMVT3201（MMX200、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……448,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計510,800円→**ウェーブ・アイ特価**

6,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン1166 BIBLO NU13D

FMVNU13D1……338,000円
PC-PR101/J80L(小型カラーインクジェットプリンタ)……27,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計368,800円→特価**229,800円**

7,800円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン1167 BIBLO NU13

FMVNU131（P133、32MB、1.3GBHD、336モデム、11.3"TFT）……398,000円
BJC-80V（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計455,800円→**ウェーブ・アイ特価**

7,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス19,000円× 8回
6,700円 ×60回	ボーナスなし

プラン1137 BIBLO NU15

FMVNU151（MMX150、32MB、1.6GBHD、336モデム、12.1"TFT）……498,000円
BJC-80V（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計555,800円→**ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
5,800円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
8,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン1168 BIBLO NP13

FMVNP131（MMX133、32MB、1.6GBHD、336モデム、12.1"TFT）……488,000円
BJC-430J（Canonカラー-BJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計540,800円→**ウェーブ・アイ特価**

8,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
7,800円 ×60回	ボーナスなし

プラン1169 BIBLO NC13D

FMVNC13D（P133、16MB、1GBHD、336モデム、7.2"DSTN、アプリなし）……248,000円
BJC-80V（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計305,800円→**ウェーブ・アイ特価**

6,000円 ×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
5,200円 ×48回	ボーナスなし

お買得デスクトップパソコン

IBM
Aptiva T71……182,000円
2161-T81（Office97）……228,000円
2161-T85（Office97）……278,000円
2162-B86……228,000円
2162-B87……269,800円
コンパック
プレサリオ2210……136,000円
アップル
PowerMac7300/180/16/2G/CD 208,000円
PowerMac7600/200/32/2G/CD 258,000円
PowerMac4400/200 スタンダードモデル 189,800円
PowerMac4400/200 グラフィックモデル 218,800円
NEC
PC-9821Ct20/AA AB……289,800円
PC-9821Cu13/TB2……169,600円
PC-9821Cu16/HA2……184,000円
PC-9821C166/C……165,000円
PC-9821C166/C-S1……235,000円
PC-9821F166/D20……289,800円
PC-9821V16/S5PC2……187,800円
PC-9821V200/M7C2……288,000円
PC-9821V200/S5C2……215,700円
PC-9821V200/S7C2……239,800円
PC-9821V200/SZC2+D171R 274,800円
PC-9821V200/SZC2+JC-1574VM 249,800円
PC-9821V233/M7C2……299,700円
PC-9821V233/M7VE2……419,800円
PC-9821Xc16/M7A3……229,800円
PC-9821Xc16/M7B3……233,800円
PC-9821Xc16/S5A3……179,800円
PC-9821Xc16/S7A3……216,800円
PC-9821Xc200/M7A3……284,900円
PC-9821Xc200/S7A3……264,800円
PC-9821Xv20/W30……229,800円
PC-9821RA223/N30……269,800円
PC-9821RA223/W30……264,500円
PC-9821RV226/N20……359,800円
東芝
PV1020JA……299,800円
PV1021JA……355,000円
富士通
FMV DESKPOWER SⅢ165……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ167……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ16A……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ20……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ20B……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ23……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SCⅢ16……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ16……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20D……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20M……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ23……ウェーブ・アイ特価
三菱
Apricot MS540 modelN2A2……268,000円
UMAX
Apus2000/160……124,000円
Apus2000/200……169,000円
Apus2000/200VR……219,800円
Apus3000/180……148,000円
Apus3000/240……233,000円
Pulsar2500……517,000円
Pulsar 2500DP Pro……914,700円
Pulsar 2000DP……468,000円
Pulsar 2000VR……312,800円
Pulsar 2250……355,000円
Pulsar 2330VR……337,800円

お買得ノートパソコン

IBM
Think Pad310-30J……258,000円
Think Pad380-10J……237,000円
Think Pad385D-3ZJ……399,800円
Think Pad560E-40J……379,800円
Think Pad765D-J9H……ウェーブ・アイ特価
Think Pad315D-7KJ（Office97）……318,000円
Think Pad385D-3ZJ（Office97）……419,800円
シャープ
MN-5100D……ウェーブ・アイ特価
MN-5500……ウェーブ・アイ特価
MN-6550D……ウェーブ・アイ特価
MN-7650……ウェーブ・アイ特価
MN-7750……ウェーブ・アイ特価
NEC
PC-9821La13/S14……269,000円
PC-9821Ls13/D10C2……195,000円
PC-9821Ls150/S14C2……298,000円
PC-9821Nr13/D14……186,000円
PC-9821Nr13/S14……249,000円
PC-9821Nr13/S14N……298,000円
PC-9821Nr13/S14Z……248,000円
PC-9821Nr150/X14F……338,000円
PC-9821Nr166/X30F……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30N……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nw133/D14C……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nw150/S20C……ウェーブ・アイ特価
キヤノン
INNOVA3600CX(97F)……289,800円
INNOVA3600DXM (98F)……369,800円
INNOVA3800EX……478,000円
INNOVA3800FX……554,000円
INNOVA3800GX……619,800円
アップル
P.BOOK2400C/180……348,000円
P.BOOK3400C/240……ウェーブ・アイ特価
東芝
PORTEGE 300CT/1.6……ウェーブ・アイ特価
Satellite Pro 440CT/1.4……309,800円
Satellite Pro 440CDT/1.4……369,800円
Satellite Pro 440CX/1.4……238,000円
Satellite Pro 440CDX/1.4……238,000円
TECRA 530CDT/2.1……519,000円
Satellite Pro 460CT/1.4……ウェーブ・アイ特価
富士通
FMV BIBLO NC13D……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NP13……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13D……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU15……ウェーブ・アイ特価

モバイル

プラン1140 PowerZaurus
MI-506 標準価格130,000円の品 特価**95,800円**
8,800円 ×12回 ボーナス なし

プラン1142 カシオペア
A-51(WINDOWS CE) 標準価格 88,000円の品 特価**74,700円**
6,900円 ×12回 ボーナス なし

プラン1144 Libletto60CT/810
PA1252J9 (WINDOWS 95) 標準価格228,000円の品 特価**169,800円**
8,100円 ×24回 ボーナス なし

プラン1141 INTER TOP
IT-10C 標準価格128,000円の品 特価**97,800円**
9,000円 ×12回 ボーナス なし

プラン1143 モバイルギア
MC-CS12 (WINDOWS CE) 標準価格89,000円の品 特価**67,800円**
6,300円 ×12回 ボーナス なし

プラン1145 モバイルギア
MC-MK22 標準価格 79,000円の品 特価**59,800円**
5,500円 ×12回 ボーナス なし

アウトレット 放出品 商品です

富士通 FMVS2071……198,000円
富士通 FMVS2151……158,000円
富士通 FMVS16T51……179,000円
富士通 FMVS21654……189,800円
富士通 FMVS16P51……199,000円
富士通 FMVS22051……218,000円
富士通 FMVS16P52……189,800円
富士通 FMVS1351……139,800円
富士通 FMV21674……239,000円
富士通 FMVS2201……259,000円
キヤノンINNOVA3400DX……259,800円
NEC PC-9821Ct16F/A……169,800円
NEC PC-9821V7/S7KA……89,800円
NEC PC-9821Nr13/D10B 179,800円
NEC PC-9821Nr15/S10 228,000円
NEC PC-9821V20/S5D3 178,000円
NEC PC-9821V20/S5C3Z 148,000円
IBM Aptiva H75……238,000円

展示処分品も多数あり お問い合せ下さい
IBM Aptiva515……59,800円
東芝 ポーテジェ660……258,000円
エプソンVT-516SX……128,000円
SHARP MN-5200Z……288,000円
Panasonic CF-100A(展示処分) 129,800円
Panasonic CF-200PDX(展示処分) 258,000円
SOTEC Bird100……168,000円
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ** またはウェーブ・アイ各店へ

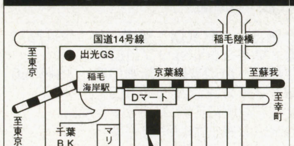
1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、Think Pad NEC: Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：ブレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

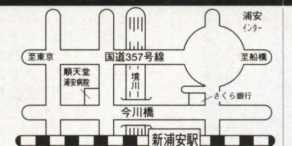
WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

千葉店



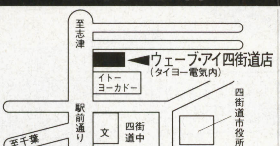
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



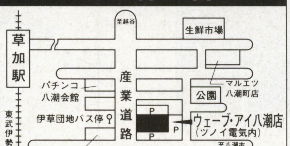
TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

四街道店



TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名 義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL:048-649-8333
FAX:048-657-3024

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-837-7111
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-649-0644
	アウトレット	048-649-0644
3：BBSの場合	新品	048-649-2521
	アウトレット	048-649-2521

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1997 年 9 月 16 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NEC デスクトップ

	特別価格
PC-9821Rv2 26/N20	¥349,700
PC-9821Ra2 23/W30	¥261,800
PC-9821Ra226/N30	¥304,700
PC-9821Ra226/W30	¥289,700
PC-9821Xv20/W30	¥228,700
PC-9821Xa20/W30	¥197,700
PC-9821Xv13/W16	¥148,000
PC-9821Xc16/M7A3	¥226,800
PC-9821Xc200/M7A3	¥283,700
PC-9821Xc200/M7B3	¥286,700
PC-9821Xc200/S7A3	¥264,700
PC-9821Xc200/S7B3	¥267,700
PC-9821V200/M7H2	¥329,700
PC-9821V200/M7J2	¥332,700
PC-9821V200/M7C2	¥284,700
PC-9821V200/M7D2	¥287,700
PC-9821V200/MZC2	¥235,700
PC-9821V200/MZD2	¥238,700
PC-9821V200/S7C2	¥249,700
PC-9821V200/S7D2	¥252,700
PC-9821V200/S5C2	¥229,700
PC-9821V200/S5D2	¥232,700
PC-9821V200/SZC2	¥214,700
PC-9821V200/SZD2	¥217,700
PC-9821V233/M7C2	¥299,700
PC-9821V233/M7D2	¥302,700
PC-9821V233/M7VE2	¥439,700
PC-9821V233/M7VF2	¥444,700
PC-9821V166/S5C2	¥199,700
PC-9821V166/S5D2	¥202,700
PC-9821V16/S5VC2	¥182,700
PC-9821V16/S5VD2	¥185,700

NEC ノート

	特別価格
PC-9821Nr166/X30F	¥418,700
PC-9821Nr150/X14F	¥313,000
PC-9821Nr13/D14	¥166,700
PC-9821Nw150/S20C	¥311,700
PC-9821Nw150/S20D	¥314,700
PC-9821Nw133/D14C	¥229,700
PC-9821Nw133/D14D	¥232,700
PC-9821La13/S14	¥234,800
PC-9821Ls150/S14C2	¥293,700
PC-9821Ls150/S14D2	¥296,700
PC-9821Ls13/D10C2	¥189,700
PC-9821Ls13/D10D2	¥192,700

DOS/V

	特別価格
DESKPOWER T3 231(一太郎8)	¥398,000
DESKPOWER S3 231(一太郎8)	¥368,700
DESKPOWER S3 203(E&W)	¥283,700
DESKPOWER S3 1671(一太郎8)	¥246,700
DESKPOWER S3 1653(E&W)	¥219,700
FMV-NU151(ノート、一太郎)	¥316,700
FMV-NU131(ノート、一太郎)	¥254,700
FMV-NU13D1(ノート、一太郎)	¥218,700
FMV-NP131(ノート、一太郎)	¥306,800
INNOVA 3600CXG	¥238,000
Aptiva T95	¥269,700
Aptiva B97	¥319,700
Aptiva TAE	¥337,700
Aptiva T9E	¥296,700
Think Pad 760XD(J9E)	¥559,700
Think Pad 380D(3AJ)	¥329,700
Think Pad 365XD(EJF)	¥198,700
Think Pad 560E(40J)	¥312,700
Think Pad 535E(36J)	¥264,700
Libretto 60(JA)	¥195,700
Satellite Pro 460CDT	¥383,700
PROSPERT VNC15JX	¥399,700
ARMADA 1580DMT	¥354,700
Mebius MN-5400D	¥224,700
Mebius MN-7750	¥334,700
Let' Note AL-N2T515J5	¥289,700
カシオペア A-51	¥ 69,800

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥109,800**
VP-1100	¥ 43,800
MJ-1100	¥ 48,700
MJ-830C	¥ 28,700
PM-700C	¥ 39,800
LBP-750	¥135,700
LBP-740	**¥112,700**
LBP-220	¥ 39,700
BJC-5500J	¥ 67,700
BJC-420J	¥ 27,400
BJC-455J	¥ 39,800
BJC-700J	TEL 下さい

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 34,700
MT-8617E	¥ 62,800
TM-151	¥ 36,800
RD17GX2 クリア	¥ 72,800
MultiSync X500	¥ 31,800

周辺機器

	特別価格
●デジタル　カメラ	
オリンパス CAMEDIA C-820L	TEL 下さい
ミノルタ Dimage V	TEL 下さい
ソニー Cyber Shot DSC-F2	TEL 下さい
エプソン カラリオ フォト CP-500	TEL 下さい
キャノン Power Shot 600N	TEL 下さい
カシオ QV-300	TEL 下さい
●スキャナー	
エプソン ES-8000	TEL 下さい
エプソン GT-5500	TEL 下さい
●ネットワーク	
ボード 10BASE-T(ISA)	¥ 3,980
10BASE-T(PCI)	¥ 7,840
10BASE-T(98)	¥ 7,500
10BASE-T(カード)	¥11,800
HUB 4ポート	¥ 6,980
8ポート	¥11,800
●モデム・TA	
ATE IT65Pro	¥41,800
NEC IT55DSU	¥36,800
TDK DF3314ES	¥21,800
●SCSIボード	
アダプテック AHA-2940 AU/J97K(PCI)	¥28,800
AHA-1030 B/J97K(98)	¥18,800
AHA-1460 A/J97K(カード)	¥16,800
●HDD	
メルコ DSC-U3200	TEL 下さい
メルコ DSC-U4000	TEL 下さい
メルコ DBS-W4GH	TEL 下さい
I/O HDVS-32G	TEL 下さい
WDAC 21600(IDE)	¥ 24,800
BigFoot(IDE)2.1G	¥ 34,800
●MO	
メルコ MOS-S230F	¥ 38,800
メルコ MOS-S640	TEL 下さい
I/O MOF-230W	TEL 下さい
I/O CDP-TX6/PCIDE	¥ 25,800
●メモリ	
メルコ VMH-32M	TEL 下さい
メルコ ESD-32M	TEL 下さい
メルコ ENW-P32M	TEL 下さい
メルコ UE-SD4100 64M	TEL 下さい
I/O Nr64-64M	TEL 下さい

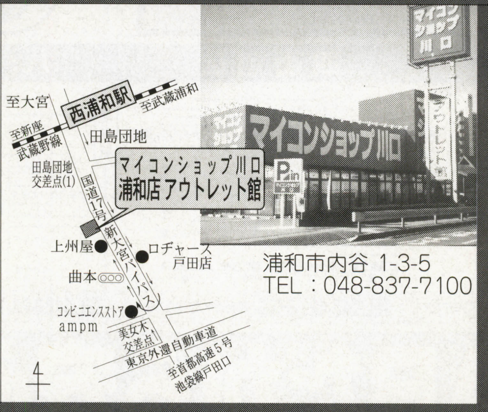
その他　各社取り寄せ可

アウトレット

Power Mac 7300/166 (APPLE) 604e-166/16M/2G/12×CD	完売¥199,800
PC-750-JTN (IBM) P100/16M/850MB/4×CD/Win95	¥ 99,800
PC-330 6577-J2L (IBM) P100/16M/1.2G/95	¥ 79,800
Aptiva B75 (IBM) P200/32M/3.2G/17"CRT/33.6k	完売¥239,800
Aptiva H7G (IBM) P200/32M/3.2G/8×CD/F28.8/17"タワー/ロータススーパーオフィス	¥228,000
ThinkPad365XD (1J9) (IBM) P133/8M/1.35GB/6×CD/11.3"TFT	¥239,800
INNOVA 3600CXG (Canon) P133/16M/1.44GB/11×CD/12.1"TFT	¥238,000
Vectra S166 モデル1600 (HP) P166/16M/1.6GB/8×CD	¥159,800
Satellite 220 (PA1240S9) (東芝) P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN/10×CD	¥199,800
ARMADA 1520DM (COMPAQ) P133/16M/1GB/D11.3/10×CD/WIN95NT	¥209,800
PC-9821V20/S5C3 (NEC) P200/32M/2G/6×CD/15"	¥189,800
PC-9821V200/SZD (NEC) MMXP200/32M/3G/16×CD/F33.6	¥189,800
PC-9821V200/M7C,D (NEC) MMXP200/32M/4G/4×CDR/F33.6/17"タワー	¥258,000
PC-9821V200/S7C,D (NEC) MMXP200/32M/3G/13×CD/F33.6/17"	¥234,800
PC-9821V166/S5C,D (NEC) MMXP166/32M/2G/8×CD/F33.6/15"	¥179,800
PC-9821V166/S7D (NEC) MMXP166/32M/2G/8×CD/F33.6/17"	¥219,800
PC-9821St15/L16 (NEC) PenPro150/16M/1.6G/6×CD	¥114,800
PC-9821Ct16/FB (NEC) P166/16M/1.6G/17"CRT	¥208,000
PC-9821La10/8.A (NEC) P100/16M/810MB/T9.5/一太郎モデル	¥149,800
PC-9821Ls13/D10C2,D2 (NEC) P133/32M/1GB/12.1DSTN	¥188,000
PC-9821Xa13/W12 (NEC) P133/15.6M/1.2G/6×CD	¥128,000
PC-9821Xv13/W16 (NEC) P133/15.6M/1.6G/6×CD	完売¥148,000
BJC-620JW (Canon) 720dpi/A4カラーインクジェット	¥ 32,800
LBP-730 (Canon) A3レーザープリンター	僅少¥ 99,800
ADB-64MH (64MB) (メルコ) MAC 用 168ピンタイプ ノンパリティ	¥ 19,800

まず、電話(048-649-8333)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

大宮市上小町468-3
TEL.048-649-8333



浦和市内谷 1-3-5
TEL：048-837-7100

ダイレクトお申込方法

銀行振込

（新品）口座：あさひ銀行　大宮支店　普通口座　3942371
口座名義：マイコンショップ川口
（中古）口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座　3546060
口座名義：マイコンショップ川口
お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中お振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口 中古センターダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:**BBS:048-226-4499**
(9600bps/ID=GUEST)

全商品 リフレッシュ済

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1997年9月16日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821V200/M7C	¥245,000より
PC-9821V200/S7D	¥210,000より
PC-9821V166/S7C	¥174,800より
PC-9821V166/S5C	¥159,800より
PC-9821V20/S7C3,D3	¥199,800より
PC-9821V16/M7C3	¥159,800より
PC-9821V13/S5C2	¥129,800より
PC-9821V12/S5RA	¥116,000より
PC-9821V10/S7KA	¥118,000より
PC-9821Xa20/W30	¥180,000より
PC-9821Xa13/K12	¥89,000より
PC-9821Xa9/C8	¥56,000より
PC-9821Xa9/C4	¥55,000より
PC-9821Xn/U8W	¥64,800より
PC-9821Xf/C9W	¥55,000より
PC-9821Xv13/R16	¥85,000より
PC-9821As3/U2	¥44,000より
PC-9821Ap/U2	¥42,800より
PC-9821Bx/U2	¥28,800より
PC-9801FA/U2	¥19,800より
PC-9821Ct20/AA	¥220,000より
PC-9821Ct16/FA	¥149,800より
PC-9821Cr13/TA,B	¥118,000より
PC-9821Cx/S3	¥57,000より
PC-9821Nr166/X30F	¥349,000より
PC-9821Ls150/S14C,D	¥254,800より
PC-9821Nd/340W	¥79,800より
PC-9821Ne3/3	¥118,000より
PC-9801NA120/C	¥49,800より
PC-9801NS/T40	¥22,800より
PC-9801NC	¥27,700より
PRESARIO 4130	¥158,000より
PRESARIO 9650	¥139,800より
PROLINEA 5120	¥99,800より
HINOTE ULTRA CT	¥84,800より
Think Pad 380D(2AJ)	¥258,000より
Think Pad 385D(3ZJ)	¥298,000より
ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ PC-W100	¥148,000より
FMV 4100C2ﾓﾃﾞﾙ14	¥69,800より
FMV 4100D4	¥49,800より

CRT

KM173	¥48,800より
MAC 17"CRT	¥49,800より
MF5517AJ	¥34,800より
D15A1	¥24,800より
KH1512	¥19,800より
KM153R	¥26,800より
KD1511	¥9,800より
KD854N	¥5,800より
KD882	¥9,800より
ACM-215	¥29,800より

プリンター

MICROLINE 8340SV	¥47,000より
PC-PR201/45	¥22,800より
PC-PR201/65	¥49,800より
PC-PR201/80LA	¥31,800より
VP-1700	¥29,800より
VP-2600	¥17,800より
PM-700C	¥34,800より
PC-PR820/3	¥39,800より
LASER WIND 2080W	¥68,800より
LP-3320 SP4MK2	¥28,800より

デスクトップ用メモリ

EAB-4000	¥4,600より
EAB-8000T	¥9,800より
FA34-8M	¥7,800より
72ﾋﾟﾝ 4MSIMM	¥3,800より
EMF-4M	¥1,600より
72ﾋﾟﾝ 8MSIMM	¥4,800より
NE-SIMXA-4MX2	¥4,400より
DIMM168-32M	¥11,800より
EMH-E64M	¥29,800より
FMV-PM32S	¥12,800より

ノート用メモリ

ENP-8M	¥3,800より
NB64-8M	¥5,800より
SDIM646T-32M	¥15,000より
NB64-64ME	¥29,800より
EN8-32M	¥15,800より
ADV-P2DR16M	¥6,800より
VEM32MTP760ED	¥15,800より
VEM16M31UJ	¥6,800より
VND-16MG	¥6,800より

その他

スキャナー

ASC-1200(300dpi)	¥19,800より
C-800L(ﾃﾞｼﾞｶﾒ)	¥49,800より
DS-7(ﾃﾞｼﾞｶﾒ)	¥39,800より
GT-5000WINP(300dpi)	¥26,800より
IX-4015(400dpi)	¥39,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	¥12,800より

ハードディスク

PC-HD100R3	¥9,800より
PC-HD400R2	¥15,800より
9821A-E06	¥14,800より
DNN-497	¥16,800より
CRC-1HE500	¥16,800より
NX-810	¥21,800より
PACK NV-120	¥8,800より

MO·CD·FD

AD-F51WR(外付5"FDDX2)	¥12,800より
CDS-D10C(10×CD)	¥19,800より
CD STATION(4×CD)	¥19,800より
CD-BOX	¥12,800より
RM270L-F	¥9,800より

ODP

PK-NE75	¥7,800より
PK-NE100	¥9,800より
JBOXPODP3V150	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より

モデム·通信機器

LA-98-T	¥5,800より
LGY-98J-M	¥6,800より
HP J2601B	¥54,800より
REX5568	¥7,800より
PCLINK TA212	¥4,800より
TA777	¥4,800より

各種ボード・他

ULTRASOUND MAX	¥9,800より
9801-86(FM/PCM音源)	¥12,800より
IF-2771ET(SCSI)	¥4,800より
AS KEYBOAD SON	¥7,800より
PC-9821N-U05(3×CD)	¥44,800より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	¥6,800より
PC-9821N-U04	¥39,800より
SC-55ST(MIDI)	¥19,800より
SD-3000(ﾋﾞﾃﾞｵﾌﾟﾚｲﾔｰ)	¥49,800より

PCカード

FMC-98(FM音源)	¥8,800より
PCML-336(33.6kbps)	¥14,600より
LK-RJ100A(SCSI)	¥6,800より

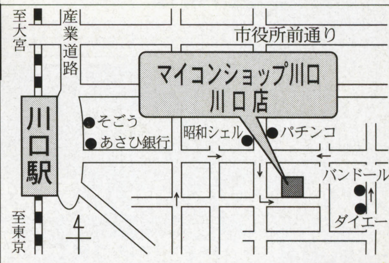
掲載商品は在庫のごく一部です。
お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金OK！
出張買取りも行っています。台数は一台でもOK。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222 -8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。



現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(中古) 〒332 埼玉県川口市本町2-6-25
(新品) 〒331 埼玉県大宮市上小町468-3

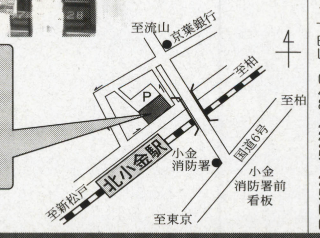
クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0

松戸市東平賀239
TEL：0473-46-0401
FAX：0473-30-4776

マイコンショップ川口 中古専門 松戸店



川口市本町2-6-25
TEL・048-225-2500

interCOM®

インターネット・テレビ電話、ダウンロード実施中!!

http://www.intercom.co.jp/ad/livephone/

※上記URLよりダウンロードできるのは60日間限定のトライアル版です。

まいと〜く インターネット・テレビ電話
LivePhone

新発売

インターネット・テレビ電話がグーンと進化。
楽しくて便利な機能をいっぱい備えています。

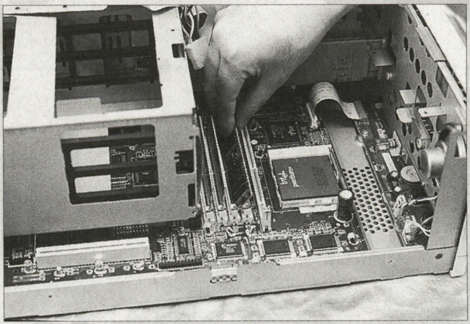
開発元
株式会社 インターコム
総販売元
株式会社 インターソフト
〒110東京都台東区北上野1-10-14 住友上野ビル5号館
TEL (03) 3842-3335
http://www.intercom.co.jp/

- マルチライン
- ホワイトボード
- チャット機能
- ファイル転送
- スナップショット
- アドレス帳
- ウォッチドック機能
- 監視機能
- 留守番モード

マルチメディア・メールは4種類
- ビデオ・メール 動画＋音声を送れます。
- ボイス・メール 音声のみ送れます。
- 手書きメール ペンやマウスで描いた絵を送れます。
- テキスト・メール 通常のメールが扱えます。

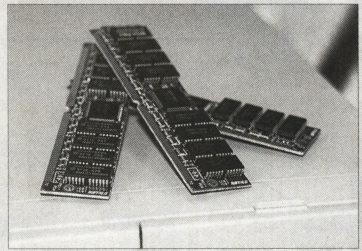
●対応OS:日本語Windows 95 ●対応パソコン:DOS/V パソコン、PC-9821シリーズ CPU:Pentium以上(推奨133MHz以上)
●必要メモリ:16MB以上(推奨32MB以上) ■価格:9,800円(税別)

※interCOMは(株)インターコムの登録商標です。※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。※掲載の社名、製品名は各メーカーの商標および登録商標です。※ビデオ機能を使用する場合には、別途パラレルポート対応デジタルCCDカメラなどのハードウェアが必要になります。※画面はハメコミ合成です。

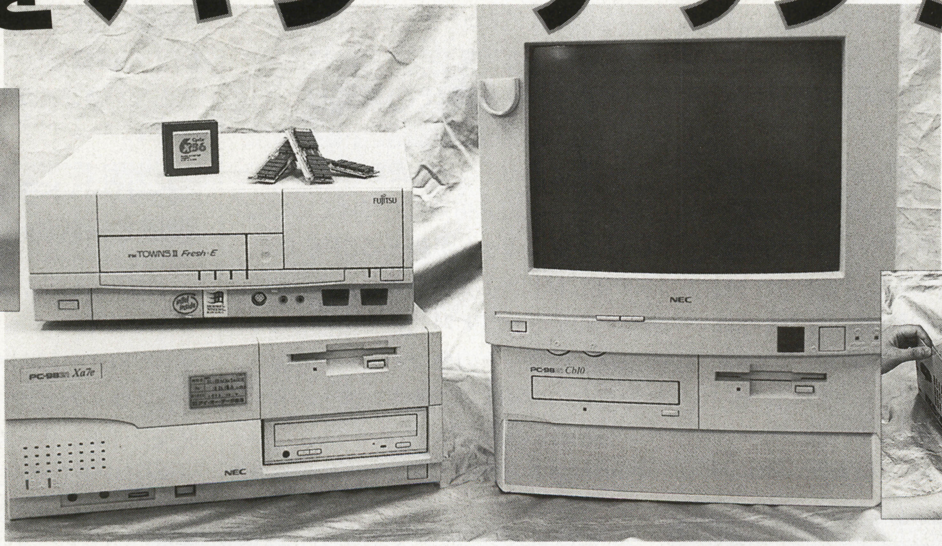


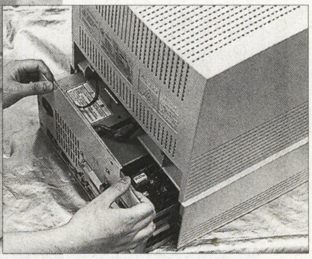
特集

パソコン強化計画発動！



CPU換装，メモリ増設でキミのPC-98 FM TOWNSをパワーアップ！





つぎつぎと最新パソコンが発売されていくなか，それに合わせてパソコンを買い換えるのは，予算の関係もあって大変むずかしいですね。最近は搭載CPUや初期メモリ容量もめまぐるしく変更され，旧機種と新機種との性能差は開くばかり。

しかし，その差は埋められないワケではありません。CPU換装やメモリ増設などで，持っているパソコンをパワーアップさせれば，その差は多少なりとも埋めることができるのです。もちろん，動作においても快適になるのですから，まさにデメリットなし，いいところだらけのパワーアップ計画。これに挑戦しない手はありません。

今回の特集では，BM読者でとくにユーザーの多いPC-98シリーズ，FM TOWNSをターゲットに，パソコン強化計画を発動。旧機種を，一気に現役マシンに復活させることに挑戦しています。特集を読んで，あなたの愛機もぜひパワーアップさせてください。

パソコンはここまで進化した！

CPUで見るパソコン進化の歴史

現在は，MMX対応Pentium搭載パソコンが一般的となっています。また，さらに高速な処理速度を実現する200MHz，300MHzのPentiumPro，Pentium-Ⅱも登場しており，まさに新世代CPU全盛期といえるでしょう。

そんな中で，旧世代パソコンを使っている人がいるのも事実。これまでのCPUの進化なくしては，現在のPentium隆盛もありません。ここでは，ベーマガ読者の7割が所有しているというPC-98シリーズに的を絞って，CPUの歴史をたどってみたいと思います。

PC-98シリーズで見るCPUの変遷

1982年に登場した初代PC-98シリーズは，Intelが1979年に発表した16ビットCPU「8086」を搭載していました。8ビットCPUを搭載したこれまでの主力パソコン『PC-8001』や『PC-8801』とくらべ，数値演算などにおいて圧倒的に優位な処理速度を誇っています。そのため，当初はビジネス方面で使われることが多かったようです。

そのPC-98シリーズが個人でも使われるようになったのは，NECが独自に開発した8086の上位互換CPU「V30」を搭載してから。V30を搭載した『PC-9801VM』は，非常に長い間利用され，名機と呼ばれたこともありました（写真1）。しかし，当時は安価なPC-88シリーズが主流だったこともあり，高価だったPC-98シリーズは，高性能ながらあまり個人ユーザーの間では普及しませんでした。

そんな傾向を一変させたのが，1982年にintelが発表した，8086上位互換CPU「80286」（以下i286と略）です。8086やV30と比べ，約6倍の処理速度を誇ります。PC-98シリーズの価格を下げたこともあって，1990年ごろには圧倒的なシェアを誇っていた，PC-8801に並ぶほどの普及率を示すほどになりました。

32ビット時代の幕開け

1985年，Intelより発表された新CPU「i386DX」は，8086系としてはじめて32ビットの命令セットが扱えるCPUです。1990年にはi386DX搭載のパソコンが登場し，32ビットCPU時代の幕開けとなりました。32ビットの命令セットが追加されたため，i386以降で動作可能というソフトが登場したのもこのころです。

i386が定着した理由として，低価格化したi386のマイナーチェンジ版「i386SX」の存在が挙げられるでしょう。以後多くのPC-98シリーズがi386SXを搭載し，確実にシェアを拡大していきました。

1989年になると，内部キャッシュを強化した上位CPU「i486DX」が発表。続けて1991年には，数値演算用コ・プロセッサを省いた「i486SX」が発表されました（写真2）。PC-98シリーズも，これらのCPUを搭載したパソコンをつぎつぎと発売していき，確実にシェアを伸ばしていきます。

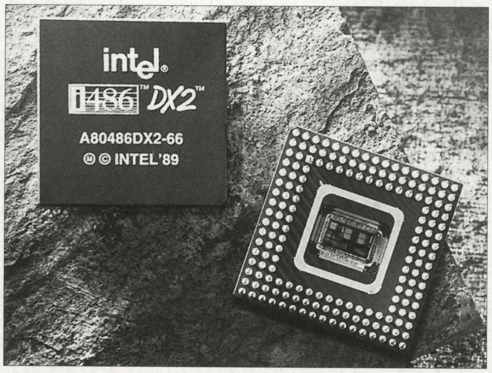
オーバー・ドライブ・プロセッサの登場で一般的になったパワーアップ

一方Intelでは，CPUを倍クロックで動作させるオーバー・ドライブ・プロセッサ（以下ODPと略）を発表しました。まず，2倍クロックODPとして『i486DX2』を発売。i486シリーズの後期には，3倍クロックODPとして『DX4』が発売されました。これにより，ODPと組み合わせれば，旧世代のパソコンでも十分実用に耐えられるようになったのです。

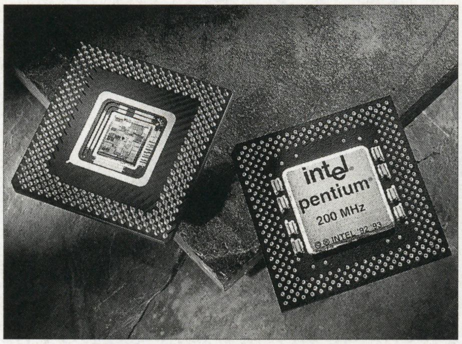
またi286やi386など，旧世代のCPUを搭載したパソコンを，i486相当にアップグレードするCPUアクセラレータも，他メーカーから発売されるようになりました。

このころから，パソコンを改造，増強するといった作業が一般的なものになっていきます。ただ，初

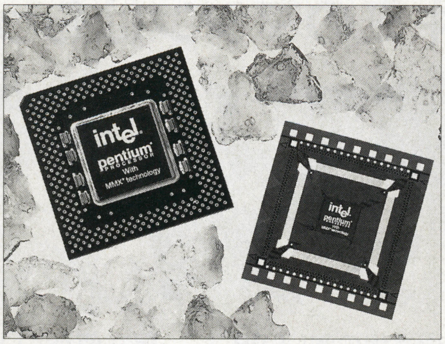
《写真1》往年の名機『PC-9801VM』。当時のベーマガ読者にとっては，あこがれのパソコンだった



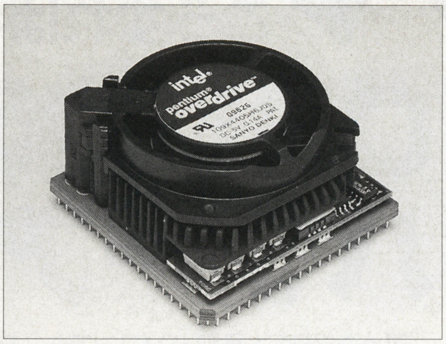
《写真2》Intel製CPU全盛のきっかけとなったi486シリーズ。これらのCPUを搭載したパソコンは，今でも現役だ



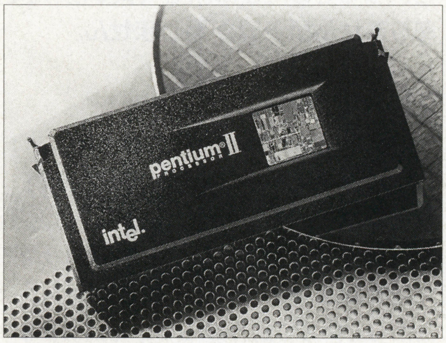
《写真3》事実上CPUの標準となっているPentium。登場して4年経った今も最前線で稼働中



《写真4》マルチメディア関連の機能を強化したMMX対応Pentium。現在はこのCPUが主流となっている



《写真5》Pentium搭載パソコンへの換装が可能な『MMX対応Pentiumオーバー・ドライブ・プロセッサ』



《写真6》カートリッジ式と独特の形状をしたPentium II。期待の集まる最新CPUだ

期のころは目をみはるほど効果があったわけではなく，3倍速，4倍速と処理速度が上がって，ようやくそのちがいを実感できるようになりました。

こうしてパワーアップしたパソコンは，今も現役で活躍しており，Windows95も動作します。ただ，CPU以外にもさまざまな増強が必要なので，かなり資金がかかってしまいます。最新のソフトや周辺機器を積極的に活用したいなら，旧型パソコンを使うより，思い切ってパソコンを買い換えたほうが得策でしょう。

CPUの標準となったPentium

Intelが1993年に発表したのが，現在CPUの標準にもなっている「Pentium」(**写真3**)。i486DX-33MHzの5倍の性能を実現した，高性能CPUです。データをやりとりする外部データバスが，これまでの32bitから64bitに拡張され，より多くの命令を一度に処理できるようになっています。

Pentiumから，型番ではなくはっきりとした名称を用いるようになりました。しかし，互換CPUなどでは数字を付けた名称が目立ちました。ちょっとわかりにくいですね。

つぎに登場したのが，1995年に発表されたPentiumPro。PentiumProは，当時ビジネス・ソフトの多くが移行しつつあった32ビット・アプリケーションの動作に最適化されており，当初はビジネス方面で使用されるパソコンに搭載されていました。

現在は，マルチメディア機能を強化したMMX対応Pentiumが主流となっています。

MMX対応Pentiumが今後の主流

MMX対応Pentiumは，ビデオ，CG，オーディオなど，多彩なデータを使用するマルチメディア関連のソフトでその機能を存分に引きだせる，マルチメディア時代をにらんだCPUです(**写真4**)。MMX対応ソフトなら，より高速に動作させることができます。それ以外のソフトでも，CPUの内部キャッシュ・メモリがPentiumの16KBから32KBに改善されたため，同クロックのPentiumより10%前後高速処理させることが可能です。

MMX対応PentiumのODPも発売されています(**写真5**)。待望の3倍速ODPも発売され，MMX対応Pentium-166～200MHzへの換装も容易になりました(**第1表**)。現在，Pentium-133MHz以下のパソコンを使っている人にはとくにオススメです。

そして現在，次世代CPUとして注目されているのが「Pentium II」(**写真6**)。来年のリリースが予定されている新基本ソフト『Windows98』が定着するころには，Pentium IIの時代になっているかもしれません。

《第1表》MMX対応Pentiumオーバー・ドライブ・プロセッサ対応CPU

製品	対応CPU	価格
MMX対応Pentium 200MHz版	Pentium（100MHz，133MHz，166MHz）	44,800円
MMX対応Pentium 180MHz版	Pentium（75MHz，90MHz，120MHz，150MHz）※1，2	39,800円
MMX対応Pentium 166MHz版	Pentium（75MHz，90MHz，100MHz）※3，4	29,800円

※1 Pentium-75MHzに装着した場合は，150MHz相当となります。
※2 180MHz版はPC-98シリーズには対応していません。
※3 Pentium-75MHz，90MHzに装着した場合は，それぞれ125MHz相当，150MHz相当となります。
※4 166MHz版を使用する場合，PC-98シリーズではシステムROMのアップデートが必要です。

こうすればキミのマシンはもっと速くなる

CPU換装でパソコンをパワーアップ！

買った当時は最新パソコンでも，技術進歩の激しい現在，１年経てば立派な旧機種になってしまいます。だからといってそのたびに新しく買い換えていては，とてもではありませんが予算が足りません。

現在使っているパソコンに少しでも不満を感じていたら，CPUの換装を考えてみてはどうでしょうか？　CPUを交換すれば，たとえ旧機種でも最新パソコンに劣らない処理速度を確保できます。ぜひ挑戦してみましょう！

CPU換装で広がる可能性の世界

CPU換装といっても，パーツショップで目的のCPUを単体で購入し，載せ換えたからといって動作するわけではありません。電圧や，パソコン本体となる基板設計の問題で，そのままでは動作しない場合もあるからです。

そこで登場するのが，Intelが発売している換装用のCPU“オーバー・ドライブ・プロセッサ”（以下ODPと略）や，互換CPUを使用した“CPUアクセラレータ”です。

中古ショップで旧機種のパソコンとそのパソコン対応のCPUアクセラレータやメモリを購入すれば，より少ない予算で最新パソコンと変わらない環境をそろえることもできます。これからパソコンを買おうと思ってる人や，少ない予算でパソコンを利用したいという人におすすめですね。

CPU換装はここに注意しよう！

では，CPUアクセラレータを購入するときの注意点について考えてみましょう。

まず，自分のパソコンの型番と搭載CPUをきちんと把握すること。とくにNECのPC-98シリーズでは，対応機種によってCPUアクセラレータやODPが細かく分類されているので，注意が必要です。搭載CPUについては，“Pentium-100MHz搭載パソコン対応”といった形で記載されている場合もあるので，チェックが必要です。

《第1表》主なPentiumの外部クロックと内部クロック

内部クロック	外部クロック	倍率
Pentium-166MHz	66MHz	2.5倍
Pentium-150MHz	60MHz	2.5倍
Pentium-133MHz	66MHz	2倍
Pentium-120MHz	60MHz	2倍
Pentium-100MHz	66MHz	1.5倍
Pentium-90MHz	60MHz	1.5倍
Pentium-75MHz	50MHz	1.5倍

自分のパソコンについてわかったら，つぎはどんなODP，CPUアクセラレータを購入するか考えましょう。

どの製品にも“Pentium-○○相当”といったように，換装後どのくらい処理速度がアップするかの目安が書かれています。自分のパソコンがどこまでパワーアップできるか見極めて，どのODP，CPUアクセラレータと換装するか決めましょう。

CPUの内部処理速度（内部クロック）

演算処理能力を示すもので，Hz（ヘルツ）という単位で表されています。カタログでよく見られる，CPUのクロック周波数のことです。200MHzの場合なら，1秒間に200,000,000回の演算命令が実行できるわけです。Pentiumでは，複数の命令を実行できるスーパー・スケーラ機能により，さらに2倍の処理能力を実現しています。

これらの速度は，まずCPUの外部にあるクロック・オシレータと呼ばれる部品によって一定に制御されます。これを“外部処理速度（外部クロック）”といいます。この外部処理速度は，CPU内部にあるクロック変換回路により，定められた倍率にアップさせることが可能です。このときの速度を“内部処理速度（内部クロック）”といいます。

外部クロックが66MHzの場合，2倍で動作させれば133MHz，2.5倍なら166MHzとなるわけです。ODPなどは，この技術を利用して処理速度を向上させているのです。これらの値を把握しておくと，CPU換装時参考になるので，覚えておいて損はないでしょう。

キミのPC-98をパワーアップ！

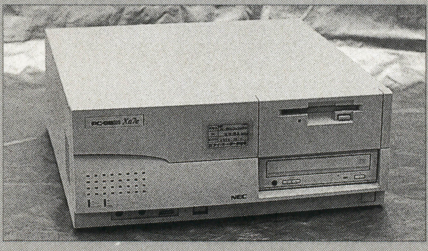
CPU換装に挑戦！

今回は，Pentium-75MHzを搭載したNECの『PC-9821Xa7』（以下Xa7と略）を使って，CPUの換装にチャレンジしてみたいと思います。換装するCPUは，Cyrix（サイリックス）製6x86を採用したアイ・オー・データ機器のCPUアクセラレータ『PK-686P125』。パソコンのパワーアップを考えている人は，ぜひ参考にしてください。さっそく作業に取りかかりましょう！

使用したCPUアクセラレータ

アイ・オー・データ機器
PK-686P125
価格29,800円
■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器　新製品窓口
金沢☎076-260-1024
東京☎03-5256-1024
大阪☎06-368-1010
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp

使用したパソコン



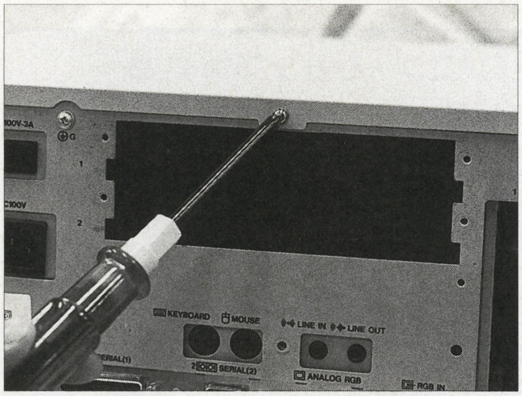
NEC
PC-9821Xa7
（Pentium-75MHz）

作業前の準備は大丈夫？

作業前に，パソコンを十分に冷ましておきます。冷えたら，パソコン本体を作業しやすいようになるべく広い場所に移動させましょう。その際，本体につながっているケーブル類はすべて外しておきます。そのほうが作業しやすいし，誤って電源を入れてしまう心配もありません。

また，作業前に適当な金属（本体のシャーシ部分でもOK）に触れ，体内の静電気を放出させておきましょう。静電気を帯びたままパソコンの基板やメモリに触れると，ショートして故障の原因にもなります。もちろん，濡れた手での作業は厳禁です。

カバーを開けた際，内部のホコリがまいあがることも考えられるので，できれば窓を開け換気のよい状態にしておきましょう。これで準備は完了です。換装作業に入りましょう。当然ですが，ドライバーなど工具の用意も忘れないでくださいね。



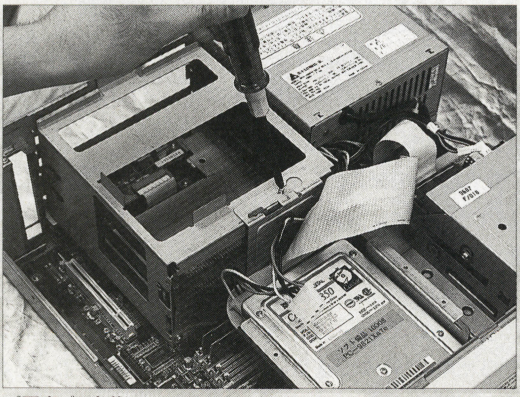
《写真1》ネジの位置をチェックして取り外す。拡張スロットは，カバーをつけないとゴキブリの巣と化すぞ！

作業は焦らずゆっくりと行なおう！

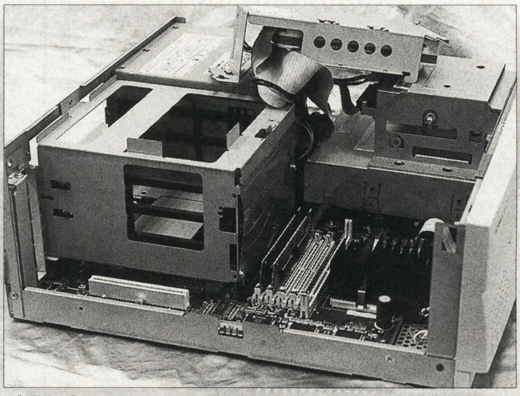
カバーを固定しているネジを外し，カバーを開けます（**写真1**）。外したネジは，なくさないようにケースなどにまとめておきましょう。初めて内部を見た人は，マニュアルを参考にどの部分に何があるか確認しておくといいでしょう。せっかくですから，内部にたまったホコリを掃除するのもいいですね。

Xa7の場合内部が狭く，CPU換装やメモリ増設をするには，内蔵HDDを外す必要があります（**写真2**）。HDDは振動に弱いので，外すときは慎重に行なってください。電源ユニットに接続されている電源ケーブルは意外と短いので，外すとき引っ張らないよう気をつけましょう。

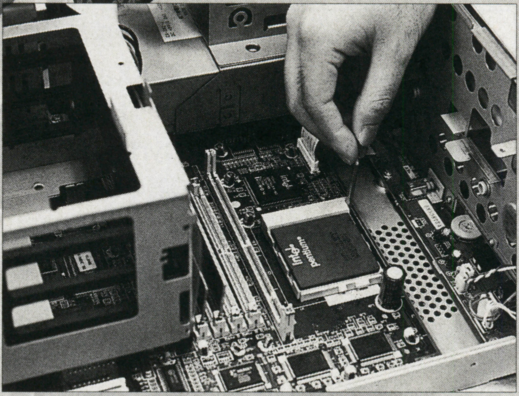
HDDを取り外すと，大きなヒートシンクとメモリ・スロットが確認できました（**写真3**）。Pentiumでは，CPU上部に冷



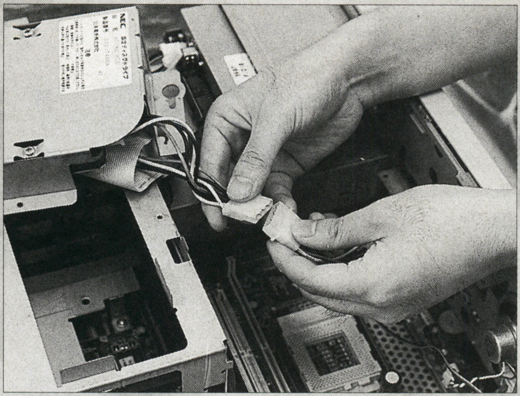
《写真2》内蔵HDDの下にCPUソケットがあるので，HDDを外さなければならない。ネジを外してHDDをどかそう



《写真3》メモリとCPUがきちんと見えるようになった。外したHDDは，FDDの上に置いておこう。振動に気をつけて



《写真4》固定アームをとってヒートシンクを外したら，CPUソケット横のレバーを上げてCPUを取りだす



《写真5》CPUアクセラレータには冷却ファンがある。当然電源がないと動かないので，忘れずに接続しておこう

却のためのヒートシンク，あるいは冷却ファンが取り付けられています。いずれも，CPUの熱を放出させ安定した動作をさせるための大事な部品です。Xa7では，まずはこのヒートシンクを外します。ヒートシンクを外したら，CPUがその姿を現しました（**写真4**）。

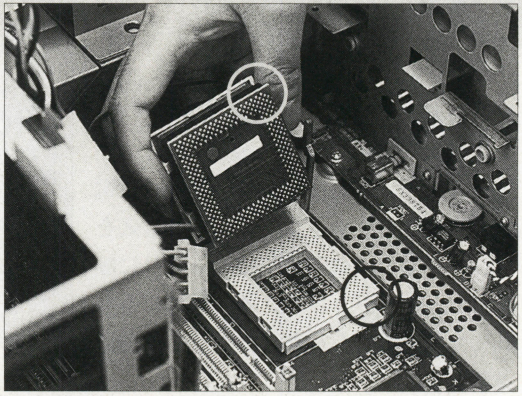
CPU換装は，ピンの位置に気を付けよう

CPUソケット横のレバーを上げて，これまでのCPUを取りだします。外したCPUとヒートシンクは，大切に保管しておきましょう。CPUアクセラレータを取り付ける前に，冷却ファンの電源コードを接続しておきます。HDDから接続コネクタが出ているので，それにつなげてください（**写真5**）。

さあ，いよいよCPUの取り付けです。CPU底のピンとCPUソケットに注目してください。どちらにも，差し込む方向をわかりやすくするための目印として，キリカキがあります（**写真6**）。両方のキリカキを確認しながら，しっかりと取り付けましょう。

元どおりレバーを下げて固定したら，CPUの換装は終了です。レバーが下がったままでも，CPUが外れたりしないか，念入りにチェックしましょう。カバーを戻すまえに電源を入れてみて「ピポッ」と音が鳴ればOKです。もし鳴らない場合は，CPUが認識されていないので換装作業をやり直してください。

これで，Pentium-75MHzのXa7がPentium-125MHz相当のパソコンに変身しました。複雑な計算が必要なソフトやフライト・シミュレータなどでは，処理速度の向上を実感できると思います。



《写真6》CPUソケットと接続ピンには，差し込む方向をまちがえないよう“キリカキ”がある

●オススメ中古パソコン・ショップ情報●

PCNET
ピーシーネット

東京都大田区西蒲田7-20-5
☎03-3733-1441
■ホームページ
http://www.prins.co.jp/

中古のPC-98シリーズ，Macintosh，DOS／Vパソコンのデスクトップ・モデルを多く揃えたパソコン・ショップです。ショップ内は非常に広く，ゆっくりと自分の欲しいパソコンを探すことができます。

ショップの人によると，インターネットをはじめるためにパソコンを買いに来る人が多いそうです。また，パワーアップを前提にパソコンを買っていく人もいるとか。本体はお買い得なPCNETで，FAXモデムや周辺機器は別ショップで購入，といったところでしょうか。

パソコンに関する質問にも応対してくれます。わからないことはドンドン質問しましょう。

パワーアップに欠かせないパーツ

メモリ増設で快適動作環境を確保しよう

メモリの価格は，ここ数年でかなり下がり，以前にくらべて非常に購入しやすいパーツとなりました。32MBで1万円前後なので，もうメモリを増設している人も多いことでしょう。最新パソコンでは，初期装備で64MB搭載している機種も登場。アプリケーション・ソフトでも，32MB以上のメモリ搭載を動作環境とする場合も増え，大容量メモリ搭載があたりまえになってきています。

快適な環境を確保するためにも，メモリ増設はぜひ行なっておきたい作業の一つ。さっそく取りかかってみましょう。

メモリ増設で作業効率アップ

メモリは，パソコンの処理速度アップに欠かせない存在として，重要なパーツとなっています。CPUは変わらなくても，搭載メモリ容量がちがうだけで，パソコンの使い勝手はかなり変わります。とくに，画像処理やマルチタスク環境での作業では，その差は歴然です。また，せっかく高速のCPUを搭載していても，メモリ容量が少なくてはCPU本来の性能を発揮できません。では，少ないメモリで作業していると，どんな支障があるのでしょうか？

Windows95では，作業中に使用メモリ容量が不足した場合，HDDの空き領域を仮想メモリとして使用します。アクセス頻度の低いデータを仮想メモリに一時的に避難させてメモリ容量を確保し，必要になった段階で再びメモリに転送するのです。このような動作は“スワップ”といい，作業効率を低下させる要因となります。作業時にHDDへのアクセスが頻繁にあるなら，それはスワップしている証拠です。

HDDのデータ転送速度は，メモリとは比較にならないほど遅く，データ読み込みのたびに作業が中断されてしまいます。たび重なるスワップはストレスも溜まりますし，HDD容量の心配もしなくてはなりません。これでは，作業もスムーズに進みませんね。

スワップ現象は，メモリを増設することでほとんどの場合解決されます。64MBほどに増設すれば，ほとんどのアプリケーション・ソフトでスワップも発生せず，HDDの読み込みもソフトの起動時くらいとなり，快適に作業が進められるでしょう。

メモリの使用状況を調べる

現在のスワップ状況は，[プログラム]－[アクセサリ]－[システムツール]内の『システムモニター』で調べることができます。システムモニターを起動したら，一番左のアイコンを選択してください。いくつかのグループが表示されますが，その中から[メモリマネージャ]を選択し，さらに調べたい項目を選びます。ここでは[スワップファイルサイズ]を選択してください。

状況は，折れ線グラフ，棒グラフ，数値表の3種類から選ぶことができ，リアルタイムに使用状況が表示されます。メモリ容量に不安のある人は，一度システムモニターでチェックしてみるといいでしょう。

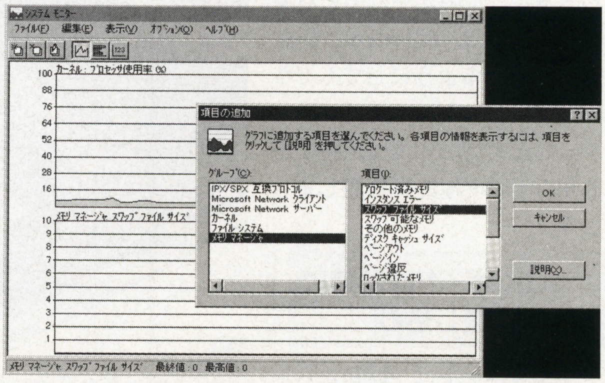
メモリ増設の注意点

最近のPC-98シリーズでは，一般的なDRAMの他EDO DRAMをサポートしています。モデルによって対応メモリが異なるので，メモリ購入のまえにパソコンのマニュアルを見て確認しましょう。

メモリの増設は，SIMM(Single Inline Memory Module)による増設が一般的です。CPUがPentiumの場合，同容量のメモリボードを2枚一組として増設する必要があるので注意してください。

また，メモリを取り付けるとき，メモリの向きを一定にしないと認識されません。メモリボードにキリカキがあるのでそれを見て確認し，正しい向きで取り付けましょう。

また，パソコンによってはデータ転送時のエラーをチェックするパリティ・ビットがないと動作しない場合があります。わからないときは，店員さんとよく相談してください。



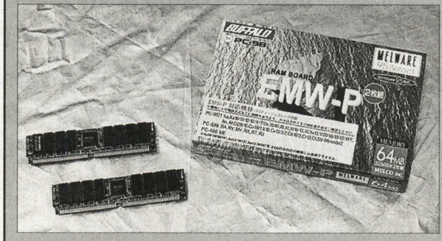
▲Windows95に用意されている『システムモニター』。メモリの使用状況などをチェックできる

キミのPC-98をビルドアップ！

メモリ増設にチャレンジ！

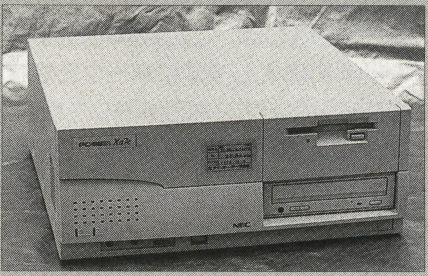
CPU換装でも使用したPC-9821Xa7(以下Xa7と略)と，一体型のPC-9821Cb10(以下Cb10と略)を使って，メモリ増設に取り組んでみましょう。両機種とも中古として多く出回っていますし，使用している人も多いと思います。増設したメモリは，32MBのメモリボードが2枚セットになった，メルコの『EMW-P64MI』(価格39,800円)。パリティビットあり／なしは共用なので，さまざまな機種に幅広く利用できます。

使用したメモリ



メルコ
EMW-P64MI (32MB×2)
価格39,800円
■問い合わせ先
☎052-619-1827
■ホームページ
http://www.melcoinc.co.jp/

使用したパソコン



NEC
PC-9821Xa7
(標準メモリ8MB)

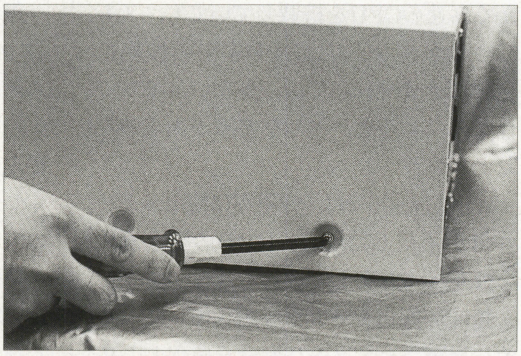
Xa7のメモリ増設を行なおう

まず，CPU換装のときと同じ手順で，HDDドライブを外すところまで行ないます(写真1,2)。電源コードなど，ケーブル類を外しておくのを忘れないでください。Xa7にはメモリ・スロットは四つあり，うち二つは初期装備である4MBのメモリボードが2枚取り付けられています。今回はメモリボードを2枚取り付けるので，そのままにしておきましょう。ちなみに，メモリ・スロットの横に見える少し大きめのスロットは，セカンド・キャッシュメモリ用です。搭載されていない場合は，併せて増設しておくとよいでしょう。ただし，セカンド・キャッシュはハードごとに限定されている場合があるので，店員さんと相談して購入するようにしてください。店員さんとのコミュニケーションは大切ですので，恥ずかしがらずに積極的に質問しましょう。

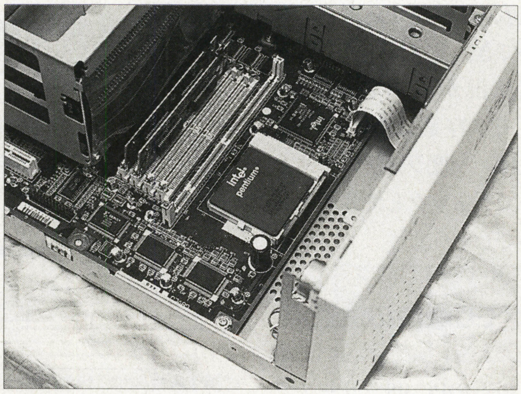
メモリボードは斜めに差し込む

メモリボードは，最初から垂直に差すのではなく，まず写真3のように斜めに差し込みます。そのあと，垂直になるように起こします。正しく装着されれば，カチッと音がして両側のストッパーでメモリボードが固定されます。外すときは，このストッパーを外側に押し広げて斜めに傾ければOKです。無理に強い力をかけると壊れてしまうので，十分注意してください。

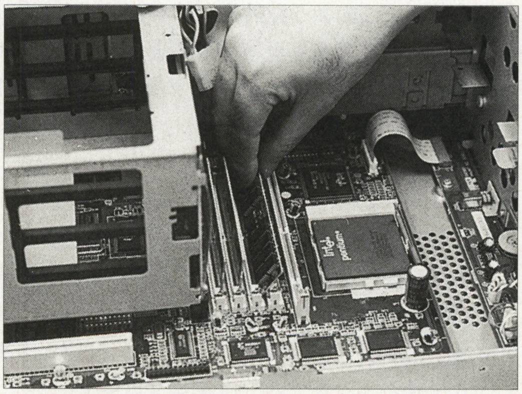
最後に，メモリがきちんと認識されたかどうか確認しましょう。起動時のメモリ・カウントでも確認できますし，Windows95のコントロールパネル上や，DOSコマンドのmem.exeでもチェックすることができます。増設したメモリが認識されない場合は，取り付けをやり直してみてください。



《写真1》まずは本体カバーを開けよう。ネジの取り忘れや紛失に気をつけて



《写真2》CPU換装と同様，HDDを外す。作業しやすいようCPUのヒートシンクも取り除いておこう



《写真3》空いているメモリ・スロットに増設メモリを取り付ける。最初は斜めに差し込む。向きも確認しよう

一体型パソコンのメモリ増設

今度は，Pentium-100MHzを搭載した一体型パソコン，PC-9821Cb10のメモリ増設に挑戦してみましょう。

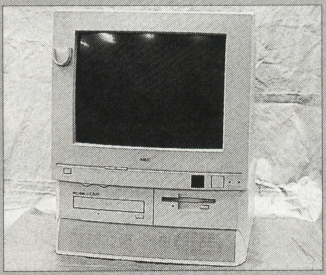
まずカバーを外すわけですが，Cb10の場合カバーを外すというより，ディスプレイ付きのケースから本体を引きだすといった感じになります。背面のネジを外したら，引きだし口を持って本体を少し引きだし，ディスプレイの電源コードとRGBケーブルを取り外します（**写真1**）。ケーブル類を取り外したら，本体部分を引き抜いてしまいましょう（**写真2**）。

本体をカバーから引きだして作業を進めよう

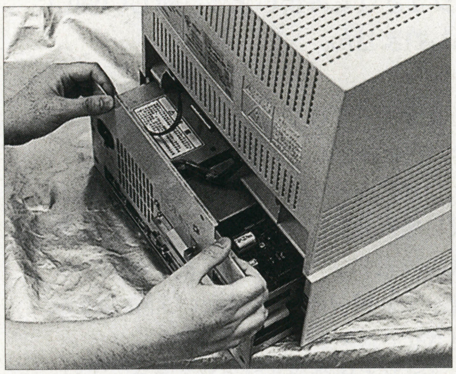
メモリを増設するには，Cb10の場合FDDと電源ユニットをどかす必要あります。電源ユニットは本体背面のコンセント部分のネジを外して（**写真3**），FDDはシャーシ部分の固定ネジを取ってください。メモリ・スロットが現れたら，Xa7のときと同じ要領でメモリボードを差し込んで増設しましょう（**写真4**）。

認識に成功したら，さっそくアプリケーション・ソフトを起動してみましょう。快適な動作環境に，きっとビックリしますよ。

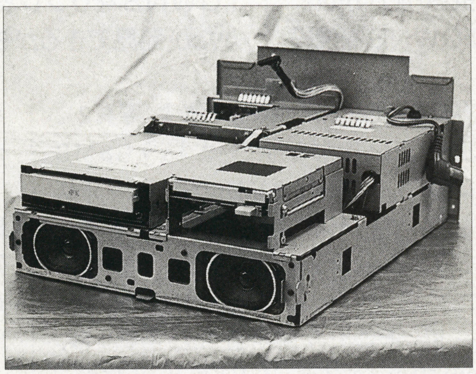
使用したパソコン



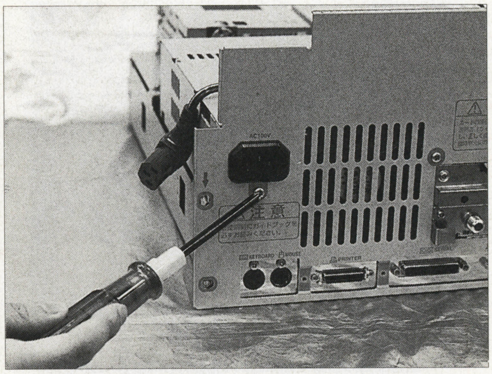
NEC
PC-9821Cb10
（標準メモリ16MB）



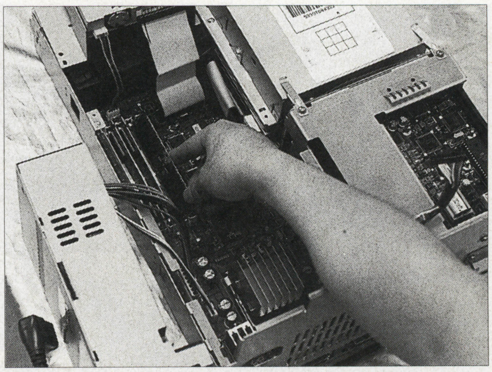
《写真1》ディスプレイのケースを外してしまいそうだが，実は本体は引きだしのようになっている



《写真2》むきだしになったCb10の本体部分。上部に各ユニットが取り付けてあるので，基板が見えない



《写真3》コンセント部分のネジを外さないと，電源ユニットは取りだせない。忘れずに外しておこう



《写真4》FDDと電源ユニットを外してメモリを増設しよう。Xa7同様，同容量のメモリボードを2枚一組で取り付ける。メモリボードの向きは合っているかな？

●オススメ中古パソコン・ショップ情報●

OTTO
オット

東京都千代田区外神田3-16-17
住吉ビル4F
☎03-3256-1118
■ホームページ
http://www.bell24.or.jp/www/ottonet/

デスクトップだけでなく，ノート・パソコンも数多く揃えている秋葉原のパソコン・ショップです。店内ところ狭しと中古パソコンが陳列されています。

ショップの人によると，購入予算は5万円前後で，2台目としてノート・パソコンを買ったり，パワーアップ目的で古い機種を買っていく人が多いようです。CPUアクセラレータやメモリも用意しているので，パソコンとセットで購入していく人もいるとか。

パワーアップを考えて，少ない予算で賢く買い物をしている人が多いみたいですね。

メモリ増設で名機を復活させよう！

FM TOWNSⅡでメモリ増設に挑戦！

はやくからマルチメディア・パソコンとして活躍していたFM TOWNS。CD-ROMドライブも内蔵し，登場当時はその先進性に人気が集まりました。ですが，いまやDOS／Vパソコンが主流となり，その人気もかげり気味。

そこで今回は，メモリを増設してFM TOWNSを現役マシンに復活させてみようと思います。これでWindows 95だって快適に動作するでしょう。現役で使っている人はもちろん，押入に眠らせている人も，この機会にFM TOWNSをリフレッシュさせてみましょう。新しい使いかたが発見できるかもしれません。

まずはメモリの用意を

今回使用したのは，白いボディに洗練されたデザインのFM TOWNS後期モデル『FM TOWNSⅡ Fresh E』（以下Fresh Eと略）です（**写真1**）。

まずは，MS-DOS上から現在のメモリ容量をmem.exeで確認します（**写真2**）。現在は16MBになっています（うち8MBは内蔵）。今回は，32MBのSIMMメモリを使って，一気に72MBまで増設しましょう。Fresh Eで使用できるメモリは，72ピン，パリティなしのSIMMメモリボード。そこで今回用意したメモリは，32MBのメモリボードが2枚セットになったメルコの『EMW-P64MI』（価格39,800円）です（**写真3**）。PC-98シリーズ用の製品ですが，72ピン，パリティあり／なし共用タイプなので，とくに問題はありません。今回の記事ではきちんと認識されました。購入するときは，他のメモリタイプとまちがえないようにしましょう。

《写真1》今回使用した『FM TOWNSⅡ Fresh E』。搭載CPUはi486DX-66MHz。FM TOWNS後期のモデルだ

カバーを開けてメモリ増設にチャレンジ！

まずは，まちがって電源がONにならないよう，電源も含めすべてのケーブル類をあらかじめ外しておきます。続いて，ネジをとって溝に沿ってスライドさせ，カバーを引き抜きます（**写真4**）。

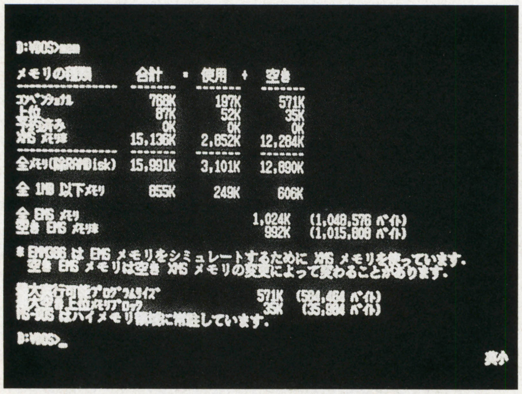
つぎに，メモリを取り付けるために基板に触れるわけですが，そのまえに静電気の放電による基板の損傷を防ぐため，両手を金属製のモノに触れて静電気を放出させておきましょう（**写真5**）。

メモリを増設するメモリ・スロットは，本体正面から見て左側手前にありました。Fresh Eには，二つのソケットが用意されているようです（**写真6**）。

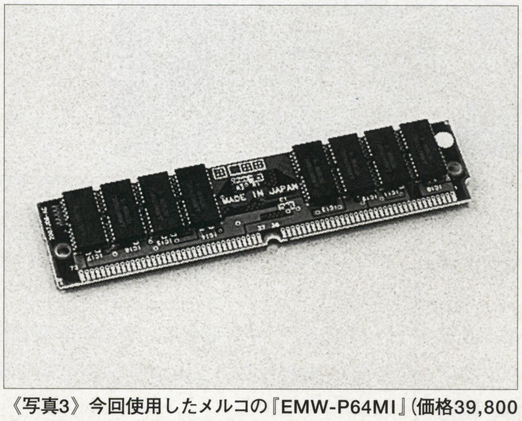
今回は32MBのメモリボードを2枚増設するので，すでに取り付けられているメモリボードは外してしまいましょう。メモリを固定している両側のピンを，指のツメで左右に押し開きます。するとメモリが前に押し出されるので，そのまま引き抜いてください（**写真7**）。

いよいよ増設です。メモリボードは，差し込む向きを一定にしなければなりません。Fresh Eの場合，**写真8**のような“キリカキ”があるほうを左側（奥）にしてください。

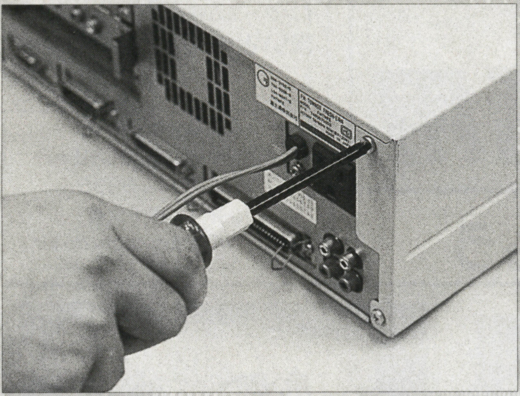
メモリを差し込む際，**写真9**のように45度の角度でスロットにコネクタを揃えて差し込み，しっかりと前方に押して垂直に押し立てて接続します。スロットは二つあるので，奥から作業しないと二つめのメモリを差し込めなくなるので注意しましょう。また，メモリボードにある両側の穴に，メモリスロ



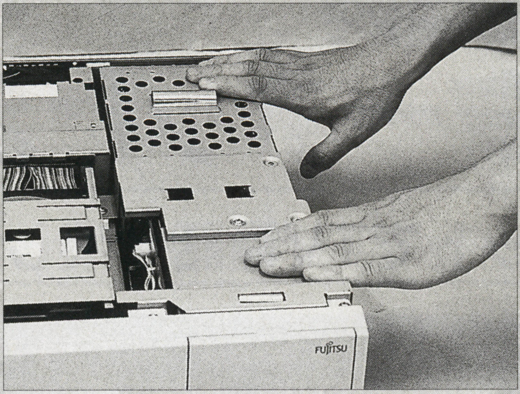
《写真2》増設前の全メモリ容量。SIMMメモリ8MB＋内蔵8MBで，計16MBとなっている



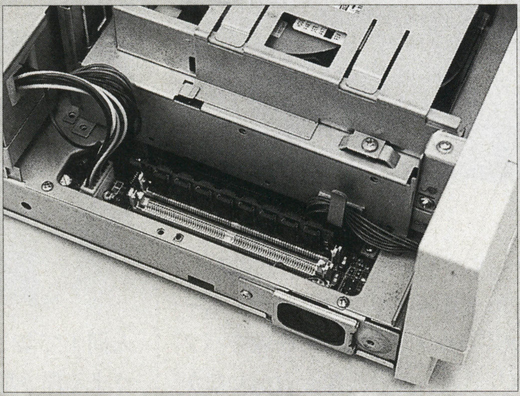
《写真3》今回使用したメルコの『EMW-P64MI』（価格39,800円）。購入するメモリは種類をチェックしよう



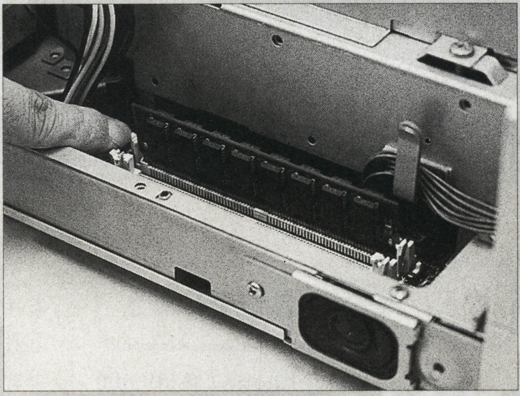
《写真4》本体カバーを固定しているネジをとってカバーを外す



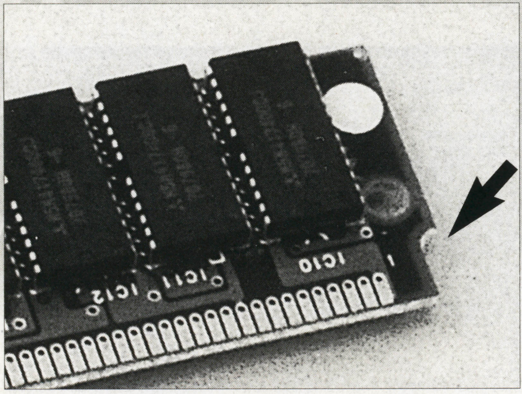
《写真5》パソコンの金属部分などに触れ，基板などをショートさせないように自分の体から電気を逃がそう



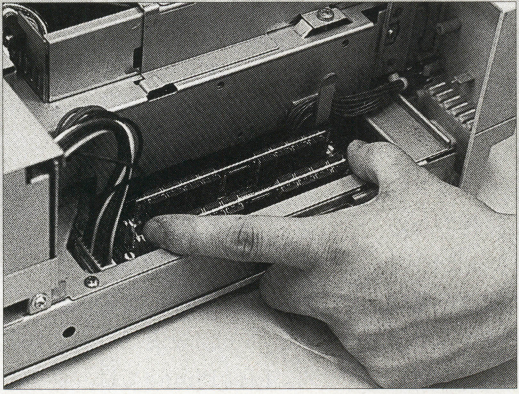
《写真6》メモリボードを取り付ける場所の確認。取り付けやすいように基板の端に用意されている



《写真7》メモリを固定している両側のツメを押し開いてメモリボードを外す



《写真8》メモリボードにある“キリカキ”の位置をチェックして，向きをそろえよう



《写真9》メモリは，まず斜めに差し込んで，それから垂直に立てて接続する

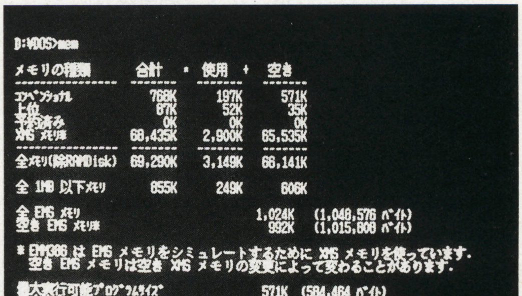
ットにあるピンがちゃんと入っているかどうかも確認してください。

見事増設完了！ FM TOWNSの復活！

接続されているのを確認したら，本体カバーをもとに戻します。基板に本体に傷を付けないよう，フレームの両側にある溝に沿ってゆっくりとカバーを戻してください。

増設後のメモリを，mem.exeで確認してみましょう。見事増えていれば成功です（**写真10**）。もしここで認識されない場合，メモリボードがスロットにしっかり接続されていないかもしれません。取り付けからやり直してみてください。

メモリ容量をアップすれば，CPUを換装しなくてもあらゆる面でスピードアップが期待できます。復活したFM TOWNSで，マルチメディア・ソフトを存分に楽しんでください。



《写真10》増設後の全メモリ容量を確認。72MBになっていれば見事増設は成功だ

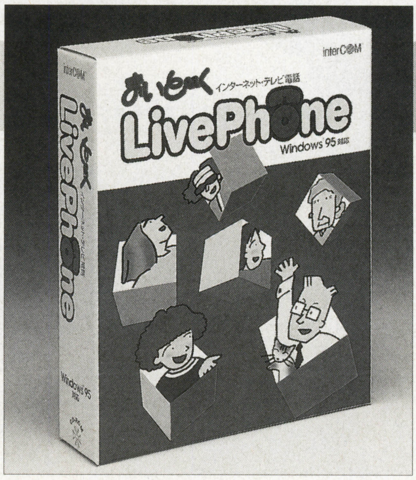
チャレンジ！インターネット活用

インターコム株式会社
まいと〜くLivePhone
価格9,800円

問い合わせ先
インターコム株式会社
☎03-3842-3335
ホームページ
http://www.intercom.co.jp/

インターネットでTV電話を楽しもう

インターネットで送信できるメールの内容は，なにもテキストだけではありません。ツールさえ用意すれば，画像や音声，さらに動画データだって送信できるのです。今回紹介する『まいと〜くLivePhone』は，画像／音声／動画の送信はもちろん，TV電話やホワイト・ボードを利用したリアルタイムの会話が楽しめる多機能通信ソフト。まいと〜くLivePhoneを用意すれば，あなたのインターネット・ライフがますます楽しくなることまちがいなしです。



導入したら接続設定をしよう

『まいと〜くLivePhone（価格9,800円）』(以下LivePhoneと略)は，インターネット上でのマルチメディア・データのやりとりが可能になる多機能通信ソフトです（**写真1**）。音声はもちろん，動画，静止画像などを相手に手軽に送信，もしくは受信することができます。

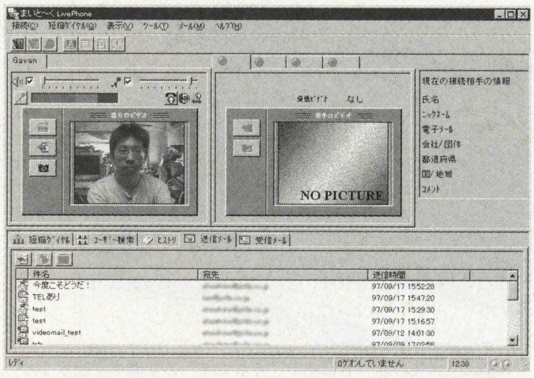
LivePhoneを楽しむには，パソコンへ導入した後，インターネット接続のための各種設定を行なわなければなりません。すでにインターネット接続ができる環境にあるなら，FAXモデムやダイヤルアップ ネットワークの設定時に入力した項目を入れ直すだけなので，とくにむずかしいことはないと思います（**写真2, 3**）。マイクの録音／再生やビデオ画面の表示はきちんとチェックしましょう。

リアルタイム通信だってできる

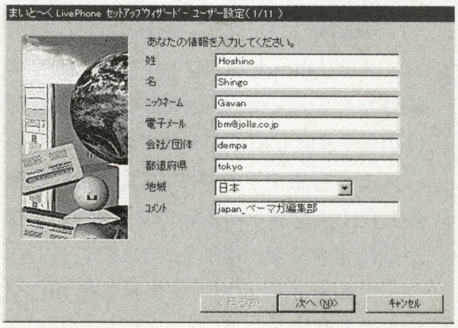
LivePhone最大のセールス・ポイントが，LivePhoneを利用しているユーザー同士で，インターネットを使ったTV電話や音声会話，ホワイトボードやチャット機能を利用した筆談が楽しめる点です。

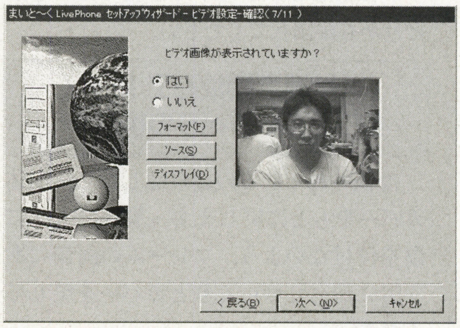
インターネットを利用したTV電話は，お互いがビデオカメラやパラレル・ポート対応のCCDカメラを使って映像をパソコンに取り込み，その映像を表示しながら会話を楽しみます。相手の表情を見ながら会話を楽しめるので，めったに会えない友達にLivePhoneを送ってパソコンに導入させれば，いつでも顔を合わせてハナシができますね（**写真5**）。

もちろん，音声だけの対話も可能。マイクさえあれば，インターネット上で会話が楽しめます。音声だけなら普通の電話と同じじゃないの？　と思うかもしれません。LivePhoneでは，ホワイト・ボードやチャット機能も，インターネットTV電話で接続した人同士で楽しむことができます。音声がうまく聞き取れない場合や，イラストで事項を伝えたいときなどに利用するといいでしょう。

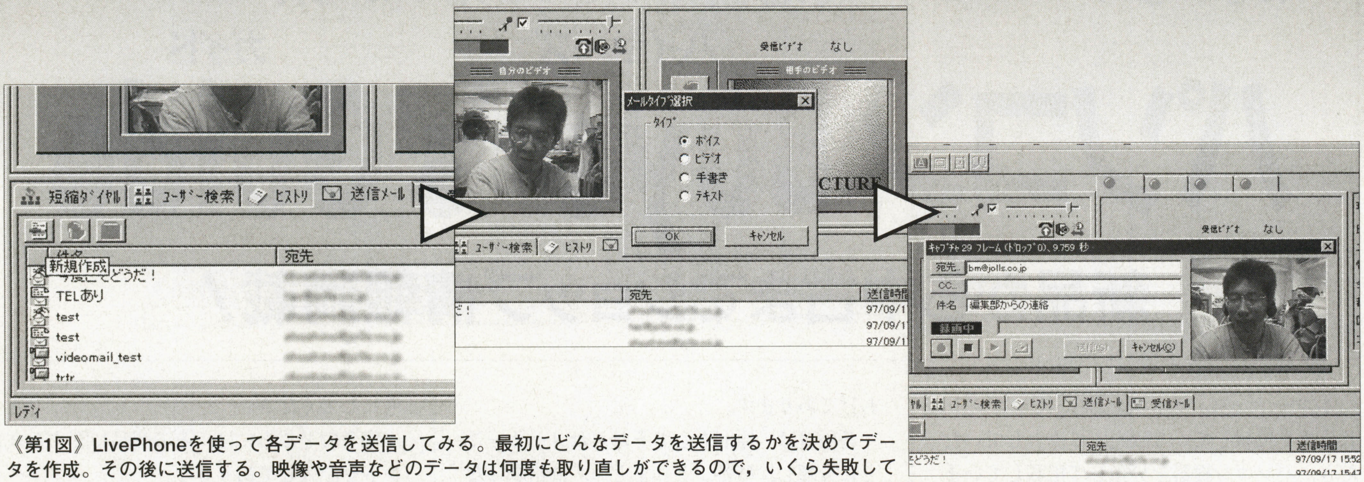


《写真1》『まいと〜くLivephone』（価格9,800円）の実行画面。左側が自分，右側が接続相手の表示スペースだ





《写真2，3》インターネット接続のための各種設定を入力していく。このときにサウンド・カードやビデオキャプチャ・カードの動作チェックも行なうので，CCDカメラやマイクをあらかじめ接続しておこう

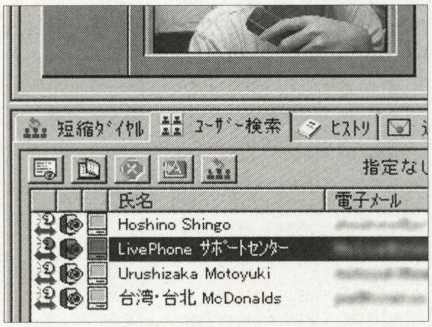


《第1図》LivePhoneを使って各データを送信してみる。最初にどんなデータを送信するかを決めてデータを作成。その後に送信する。映像や音声などのデータは何度も取り直しができるので，いくら失敗してもOKだ

マルチメディア・データを使いこなせ

今度は，LivePhoneを実際に利用してメールを送信してみたいと思います。送信用の音声データや動画データは，LivePhoneに用意された作成機能でカンタンに作成することができます。

まず，送信したいデータの種類を選んで，CCDカメラやマイクを使って映像，音声をパソコンに取り込みます。取り込みが済んだら，そのまま送信データとして発信。これで完了です。こんなにカンタンでいいの？　と思うほどの少ない作業ですが，本当にこれでOK。データ作成→送信の手順を一つのソフトで行なえるので，スムーズに作業を進めることができます(**第1図**)。試しに自分あてにメールを送ってみて，きちんと配信されるかチェックしてみましょう。



《写真4》ユーザー検索で，サーバーにアクセスしている人をチェックできる。名前をダブル・クリックしてTV電話にチャレンジしよう

ビデオメールを送れば，近況やようすもよりくわしく伝えられます。ビデオメールを受け取った側は，相手がより親しく感じられますね。

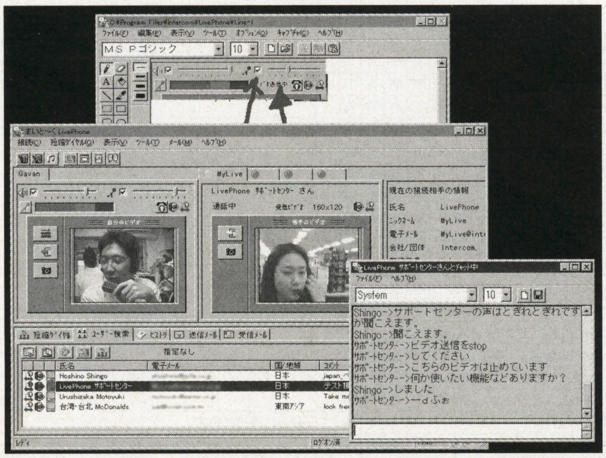
動画を取り込むには，CCDカメラやビデオキャプチャ・カードが必要なので，動画によるメールが楽しめる人は少ないかもしれません。しかし，音声ならサウンド・カードとマイクだけでOK！　サウンド・カードならほとんどのパソコンに標準装備されているので，ボイスメールならすぐに楽しめると思います。友達にインターネットでボイスメールを送れば，きっとビックリしますよ。

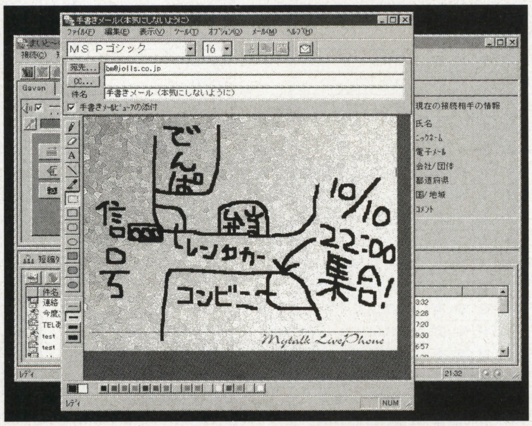
送信データはさまざまなメールソフトで閲覧可能

LivePhoneで送信されたマルチメディア・データは，他のメールソフトでも問題なく受信することができます。音声や動画などは添付ファイルとして処理され，添付ファイルのアイコンをダブル・クリックすることで再生できます。

また，LivePhoneには，手書き文字やイラストが描けるドローツールが付属。これで書かれたイラストなども，画像データとして送信することが可能です。待ち合わせする場所や，ソフトの操作をくわしく説明したいときなどに利用しましょう。手書きメールのデータを送信するとき，専用のビューアも添付ファイルとして送信できるので，相手がLive Phoneを持っていなくても画像の閲覧が可能です(**写真6**)。

マルチメディア・データを最大限に利用して，インターネットをもっと楽しく使いこなしてください。


《写真5》LivePhone最大のウリ，インターネットTV電話のようす。映像，音声，文章，イラストを駆使して相手と会話が楽しめるぞ



《写真6》手書きメールのデータは，ビューアを添付して送信できる。送信相手がLivePhoneを持っていなくても大丈夫だ

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AptivaH7G	228,000円	有	有	有	有	2	P200/32MB/3.2GB/8×CD	マイコンショップ川口
AptivaB75	199,800円	有	無	無	有	3	P160/32MB/17”	マイコンショップ川口
ThinkPad 2606-KF8	179,800円	有	有	無	有	3	P(120)/8/810/10.4”TFTカラー	OTTO
AptivaJ52	138,000円	無	無	無	有	3	P150/32MB	マイコンショップ川口
AptivaJ33	128,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-750-JTN	99,800円	有	有	有	有	2	P100/16MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
ThinkPad 330Cs(5523-JBW)	59,800円	無	有	無	無	3	486SLC(50)/8/170/9.5”STNカラーVGA/Win3.1	OTTO
PS/V 2405NVC	39,800円	有	無	無	無	3	16MB, IDE340MB, DOS5, KB・ACケーブル付, 95可	イオシス
PS5523-V08	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerBook2400C/180	325,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBook1400C/133/1.3	291,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBook1400C/117(M4856J/A)	279,800円	有	有	有	有	3	PPC603e(117)/16/1GB/11.3”TFT/6×CD	OTTO
PowerBook5300C/100	239,800円	有	有	無	有	3	PPC603e(100)/16/750/Ir/10.4”TFT	OTTO
PowerBook1400CS/117(M5889J/A)	198,000円	有	有	有	有	3	603e(117)/16/1GB/6×CD/11.3”DSTN(800)	OTTO
PowerBook5300Ce/117(M3828J/B)	198,000円	有	有	有	有	3	PPC603e(117)/32/1.1GB/10.4”TFT(800)	OTTO
PowerMac7300/180	190,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBookDuo2300C/100	179,800円	有	有	有	有	3	PPC603e(100)/20/1.1GB/9.5”TFT/EXモデム	OTTO
PowerBook5300CS/100(M3824J/A)	169,800円	有	有	有	有	3	16/750	OTTO
PowerBook540C	129,800円	有	有	無	無	3	68LC040(33)/12/320	OTTO
PowerMac6300/120SP	118,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PowerBook5300CS	118,000円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PowerBook520C	99,800円	有	有	無	有	3	68LC040(25)/8/160/9.5”DSTN	OTTO
PowerBookDuo280C	99,800円	有	有	有	有	3	68LC040(33)/12/320/8.4”TFT	OTTO
Performa630	98,000円	有	無	有	有	3	68LC040 33MHz, 8MB, 250MB, 15インチCRT付	遊基パソコン館
Color Classic II	89,800円	有	有	有	有	3	68030(33)/8/160	OTTO
PowerBook180C	89,800円	無	有	無	無	3	68030(33)/4/80/8.4”TFT	OTTO
PowerBook190/66(M3531J/B)	84,800円	有	有	有	有	3	68LC040(33)/8/500/10.4”DSTN	OTTO
PowerBookDuo270C	79,800円	有	有	無	有	3	68030(32)/12/240/8.4”TFT	OTTO
PowerMac6200/75	79,800円	有	有	無	有	3	PPC603(75)/16/500/4×CD	OTTO
PowerMac7100/80AV	79,800円	有	有	無	有	3	PPC601(80)/16/500/2×CD	OTTO
PowerBook520	69,800円	有	有	有	有	3	68LC040(25)/8/160/9.5”DSTN	OTTO
Macintosh LC630	69,800円	有	無	有	有	3	ディスプレイセット	ワンダーボックス
Color Classic	59,800円	無	有	無	無	3	68030(16)/4/160	OTTO
Macintosh LC575	59,800円	無	有	無	無	3	68LC040(25)/16/360	OTTO
Performa588	59,800円	有	有	有	有	3	68LC040(33)/8/500	OTTO
PowerBook165C	59,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PowerBook150	49,800円	有	有	有	有	3	68030(33)/8/120/9.5”TFT	OTTO
Macintosh SE/30	49,800円	無	無	無	無	3	8MB/40MB, モノクロCRT, KB・ACケーブル付	イオシス
CENTRIS650/CD	44,800円	無	無	無	無	3	68040/25MHz/HDD230MB/RAM24MB/CD-ROM	遊基パソコン館
Macintosh LC520	39,800円	無	有	無	無	3	68030(25)/8/160	OTTO
Macintosh SE/30	39,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PowerBook145B	39,800円	無	有	無	無	3	68030(25)/4/80/10”STN	OTTO
CENTRIS650	39,800円	無	無	無	無	3	68040/25MHz/HDD160MB/RAM8MB	遊基パソコン館
PowerBook180(4/80)	38,800円	無	有	無	有	3	68030(33)/4/80/10”TFT	OTTO
PowerBook140	34,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh LC475	34,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 160MB, KB・マウス・ACケーブル付	イオシス
Macintosh LC475	29,800円	無	有	無	無	3	68LC040(25)/8/160	OTTO
Macintosh IICi	29,800円	無	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 100MB, KB・マウス・ACケーブル付	イオシス
PowerBook140(4/40)	28,800円	無	有	無	無	3	68030(16)/4/40/10”STN	OTTO
Centris610	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Classic II	19,800円	無	有	無	無	3	68030(16)/4/FD	OTTO
Macintosh LC	19,800円	無	無	無	無	3	MC68020(12MHZ), 4MB/40MB, 漢字TALK7.1	遊基パソコン館
Classic	17,800円	無	有	無	無	3	68000(8)/2/40	OTTO

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Nr166/X30F	382,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW150/S20D	299,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW150/S20C	297,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7D2	291,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7C2	288,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	284,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14D2	283,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C2	280,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7C2	271,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7D2	270,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc200/M7A3	269,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14D	266,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C	260,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/S14N	252,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D2	247,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RaII23/W30	243,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RaII23/N30	242,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7C2	240,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	238,000円	有	有	有	有	3	保証中，新品同様	ビットマップ
PC-9821V200/M7C,D	238,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	228,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZD2	225,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821V200/MZC2	222,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/D14D	220,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14	218,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S5D2	218,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/D14C	217,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S5C2	215,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D	213,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/D14D	210,000円	有	有	有	有	2	開封通電品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct16/FB	208,000円	有	有	有	有	2	P166/16MB/1.6GB/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821Xu20/W30	206,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7C3	204,800円	有	無	無	有	3	P200/32MB/2GB/8×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V200/SZD2	199,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/VS2	198,000円	有	有	有	有	3	MMXP(200)/32MB/DVD/TV/336M	OTTO
PC-9821Ct16/FA	198,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V200/SZC2	196,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5D2	195,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc16/M7A2	194,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10D2	192,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/S14	192,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C2	192,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10C2	189,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10B	187,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30	186,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc16/S7A3	186,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10C, D	181,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5D2	179,800円	有	有	有	有	3	MMXP(166)/32/2GB/20×CD/336M/15"CRT/W, E	OTTO
PC-9821V166/S5C	179,800円	有	有	有	有	2	MMXP166/32MB/2GB/8×CDR	マイコンショップ川口
PC-9821Na7/HC7	178,000円	有	無	有	有	3		コンピュータバンク
PC-9821V16/S5VC2	176,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/S8C	175,000円	有	無	有	有	3	P100/16MB/810MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V166/SC	175,000円	有	有	有	有	3	MMXP166, 32MB, HDD 2GB	ワンダーボックス
PC-9821V16/S5PC2	172,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/M7B	172,000円	有	有	有	有	1	P133, 16MB, HDD 1.6GB	ワンダーボックス
PC-9821V16/S5PD2	170,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C	169,800円	有	有	無	有	3	MMXP(166)/32/2GB/8×CD/33.6k/15"CRT	OTTO
PC-9821V166/S5D2	159,000円	有	有	有	有	2	CPUのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A	158,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Nr13/D14	151,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/M7A	142,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra20/N12	140,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct16/FA	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V13/S5C3	138,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
PC-9821V10/S7KA	138,000円	有	無	無	有	3	P100/7.6MB/850MB/17"	マイコンショップ川口
PC-9821Cx13/S5TA	136,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/S5B2	136,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa16/W16	134,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/S5A2	133,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XV13/R16	129,800円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.6GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xa13/K16	128,000円	有	無	有	有	3		コンピュータバンク
PC-9821Xa10/K8ZS	128,000円	有	有	有	有	1	3Dボード, ゲーム2本付	ビットマップ
PC-9821Xa13/W12	128,000円	有	有	有	有	2	P133/16MB/1.2GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821CR13/TA	118,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821St15/L16	114,800円	有	有	有	有	2	16MB/1.6GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xa13/W12	111,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S17T	108,000円	有	無	有	有	3		コンピュータバンク
PC-9821ND/350	108,000円	有	無	有	有	3	CPUアップグレード済	ビットマップ
PC-9821Nx/C7	99,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)/8/720/10.1"TFT/2×CD	OTTO
PC-9821Xa13/K16	99,800円	有	有	無	有	3	P(133)/16/1.6GB/4×CD/PCM/PCカード/Win95	OTTO
PC-9821Xa16/W16	99,800円	有	有	有	有	3	P(166)/16/1.6GB/6×CD/サウンド/LAN/MPEG	OTTO
PC-9821LT/540A	99,800円	有	有	有	有	3	i486DX2(50MHz), RAM 19.6MB, HDD 525MB	遊基パソコン館
PC-9821Cx3/S7MB	89,800円	有	有	有	有	3	P(100)/16/1.2GB/3.5"×1/4×CD/17"(1024)TV	OTTO
PC-9821Ne3/3	89,800円	有	有	無	有	3	DX2(50)/8/350/Ir/10.1"TFT	OTTO
PC-9821Cb10/TA	89,800円	有	無	有	有	3	P100, 16MB, HDD 850MB	ワンダーボックス
PC-9821Xa7e/S15	89,800円	有	無	有	有	3	P75, 8MB, HDD 850	ワンダーボックス
PC-9821Nd	86,800円	有	無	有	有	3	486SX-33/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap3/C9W	85,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9821Xa7e/S15	79,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Cx2/S15B	78,800円	有	有	有	有	3	P(75)/8/420/4×CD	OTTO
PC-9821Ne	73,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821Cb2/T	72,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9821XA7/C8	69,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A340	62,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9801NA/C120	59,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Ap2/U8	59,800円	有	無	有	有	3	メモリ 11.6MB, HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9821XA/C9W	59,800円	有	無	有	有	3	P90/8MB/540MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821XE/U7Wセット	59,800円	無	無	無	無	3	486SX33MHZ, RAM 7.6MB, HDD 210MB, 4倍速	遊基パソコン館
PC-9821CS2/S3	53,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821XF/U8W	47,800円	無	無	無	無	3	P60/7.6MB/270MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/R	45,800円	無	無	無	無	3		イオシス

中古パソコン買取!

買って安心
中古も保証付!

買取専用▶0120-198147
販売専用▶0474(76)0860

TEL受付
PM11:00
まで

CN 株式会社
コムネット

AM11:00
〜
PM 8:00

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474 (76) 0860
FAX. 0474 (76) 1294
●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日
木曜日

PC-9801BA/U2	43,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9821Ae/U2	42,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BX4/U2	39,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NL/R120A	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801NS/R40	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-6601SR	35,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ae/U2	35,000円	有	無	有	有	3	メモリ 9.6MB, HDD 120MB	フレックス四日市
PC-9821Xs/U7W	34,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)/5.6/210/PCM/Windows3.1	OTTO
PC-9801NS/T	34,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xs/C8W	32,380円	有	有	無	有	3	DX2(66)/5.6/530/2×CD/PCM/Windows3.1	OTTO
PC-9821Bs/U7W	29,800円	無	有	無	無	3	486SX(33)/5.6/170/3.5"×1/Windows3.1	OTTO
PC-9821Xe/U7W	29,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)/5.6/210/CD/PCM, FM/Win3.1	OTTO
PC-9821Xe10/4	29,800円	無	有	無	無	3	DX4(100)/8/420/Windows3.1	OTTO
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801VA	29,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/T40	29,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801BA2/M2	27,800円	無	無	有	無	3	i486DX2(66MHZ)3.6MB	遊基パソコン館
PC-9801NS20	26,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-8801MA2	25,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801NS/E40	25,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801T-W5	24,800円	無	有	無	無	3	386SX(20)/1.6/40/3.5"×2/モノクロ/Cバス×2	OTTO
PC-6001	24,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/M2	24,800円	無	無	無	無	3	i486TM(20MHZ)1.6MB	遊基パソコン館
PC-9801FA7	24,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16MHZ), 1.6MB, 100MB内臓, FM音源	遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	23,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	23,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BA/M2	22,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA/U2	22,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NS	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801US2	22,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付, ノート用HDD/RAMカード可	イオシス
PC-H98S-U8-020	22,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, SASI 20MB	イオシス
PC-9821AP/M2	22,800円	無	無	無	無	3	486-66/3.6MB/5"	マイコンショップ川口
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801FE	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, アナログ・ビデオ入力OK	イオシス
PC-9801BX/M2	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA/U2	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NV	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821AE/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486-25/1.6MB/3.5"FDD	マイコンショップ川口
PC-9801FA2	19,800円	無	無	無	無	3	i80286(12MHZ), 640KB, FM, 3.5", HDD 40MB	遊基パソコン館
PC-9801US	19,800円	無	無	無	無	3	i386SX(16MHZ), 1.6MB, FM音源	遊基パソコン館
PC-9801DX5	18,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-8801MH	18,000円	無	無	無	無	3		情報ハウス
PC-9801DS/U2	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA2	17,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801CV11	15,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, CRT一体型	イオシス
PC-9801NV	15,000円	有	無	有	有	3		ビットマップ
PC-8801FH	14,800円	無	無	無	無	3	システム キーボード付	イオシス
PC-9801E	14,800円	無	無	無	無	3	8086-8, 640K+1.5MB RAM, 1MFDD&マウスI/F	イオシス
PC-9801ES2	14,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-H98S-8	14,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801EX2	14,800円	有	無	無	有	3	14"CRT付	ビットマップ
PC-9801DA2	13,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801RL21	13,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, ハイレゾ／ノーマル	イオシス
PC-9801E	12,800円	無	無	無	無	3	8086-8, 640K+1.5MB RAM, 1MFDDI/F	イオシス

PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	386/20Mhz/1.6MB/FM/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801DX/U5	12,800円	無	無	無	無	3	i80286(12MHZ), 640KB, FM音源, 3.5", HDD 40MB	遊基パソコン館
PC-9801RA21	12,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FX2	11,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DX/U2	10,000円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3	システム キーボード付	イオシス
PC-8801MR	9,800円	無	無	無	無	3	システム キーボード付	イオシス
PC-8801SR	9,800円	無	無	無	無	3	システム キーボード付	イオシス
PC-9801EX2	9,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FS2	9,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, RAM 4MB増設	イオシス
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BX/M2	9,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801VX41	8,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, HDD 20MB	イオシス
PC-9801DX2	8,000円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DX2	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801UV11	7,000円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801UX21	6,800円	無	無	無	無	3	i80286(10MHz), 640KB, FM音源, 3.5"2FDD	遊基パソコン館
PC-286L-H10	6,500円	無	無	無	無	3	HDD 10MB	イオシス
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801XL2	6,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, ハイレゾ/ノーマル	イオシス
PC-9801VM11	5,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801VX2	5,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DX2	5,800円	無	無	無	無	3	i286SX(12MHZ), RAM 640KB, FM音源	遊基パソコン館
PC-9801VM2	4,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-9801UF	3,800円	無	無	無	無	3	CPU V30HL(16MHZ), RAM 640KB	遊基パソコン館
PC9801UR20	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

PC-486P	22,800円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス
PC-286VE-H20	9,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付, HDD 20MB	イオシス
PC-286VF	6,500円	無	無	無	無	3	キーボード・ACケーブル付	イオシス

オリベッティ

ECHOS 20C	99,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ

COMPAQ

PRESARIO4130	158,000円	有	無	有	有	3	P166/16MB/15"	マイコンショップ川口
ARMADA 4130T M1080	149,800円	有	有	無	有	3	P(133)/16/1GB/11.8"TFT(800)/Sbpro/Win95	OTTO
DESKPRO4000	108,000円	有	有	有	有	2	本体のみ, P120, 16MB, HDD 1.6GB	ワンダーボックス
DeskPro4000/5120/1620/CDS	98,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PROLINEA5150/4	84,800円	有	有	有	有	1	P(150)/16/2GB/Mil2M/95or3.1	OTTO
DeskPro 5133/4M2000ML/CDS	79,800円	有	有	無	有	3	P(133)/16/2.1GB/CD×4/10BASET/5/Win3.1	OTTO
DeskPro XL5133M1050W/CDS	79,800円	有	有	無	有	3	P(133)/16/1.05GB/CD×2/Windows3.1	OTTO
LTE Elite4/75CX-M510W	79,800円	有	有	無	有	3	DX4(75)/8/510/9.5"TFTカラー	OTTO
DeskPro XL5120M1050W/CDS	69,800円	有	有	無	有	3	P(120)/16/1GB/CD	OTTO
PROLINEA4/100	59,800円	無	無	無	無	3	i486DX4/100MHz, 16MB, HDD 525MB, WIN3.1	遊基パソコン館
DeskPro 590/4M720-MX	54,800円	有	有	無	有	3	P(90)/16/720/3.5"FD/Windows3.1	OTTO
DeskPro XL466M535W/CDS	29,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)/8/535/Windows3.1	OTTO

SHARP

MN-7350	249,800円	有	有	有	有	3	P(150)/32/2GB/10×CD/12.1"(XGA)/モデム33.6	OTTO
MN-6350D	228,000円	有	有	有	有	3		コンピュータバンク
MN-5100D	228,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
MN-5000D	158,000円	有	有	有	有	3	P120, 16MB, 1GB	ワンダーボックス
X68000PRO(2MB)	38,000円	有	無	無	有	3		情報ハウス
X1 turbo(856C)	35,000円	有	無	無	有	3	FM音源付	情報ハウス
AX386	9,800円	無	無	無	無	3	システム ロータス123, キーボード付, ノーチェック	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス

DEC

Celebris FR955JA-WD	72,800円	無	無	無	無	3	P(133)/16MB/1.2GB/4×CD/3.5"/Win3.1	イオシス
PC425NC	39,800円	無	有	無	無	3	486SX(25)/4/200/9.5"DSTN/Win3.1	OTTO

DELL

OPTIPLEX GXMT590	98,000円	有	無	無	有	3	Pentium90MHz, RAM 8MB, HDD 1GB	遊基パソコン館
OptiPlex XM XM5133	69,800円	無	無	無	無	3	P(133)/16MB/1GB/4×CD/3.5"/Win3.1	イオシス
OptiPlex XM XM5100	59,800円	無	無	無	無	3	P(100)/16MB/1GB/4×CD/3.5"/Win3.1	イオシス

東芝

Satellite 220	199,800円	有	有	有	有	2	P133/16MB/1.4GB/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
サテライト Pro430CDS/1.3	170,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
リブレット 50CTA	138,000円	有	有	有	有	2	通電品	ユニオンコンピューターネットワーク
ブレッツア 5133MB	127,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
SS4755SA	69,800円	無	有	無	無	3	486DX4(75)/8/500/8"DSTN(640)/PCM/Win3.1	OTTO
EZ486001	29,800円	有	有	無	有	3	486SX(25)/2/FD/モノクロ	OTTO

Panasonic

A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
A1-WX	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
CV-M353HD	12,800円	無	無	無	無	3	FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス

富士通

FMV-NV153	290,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-NP133	281,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-NP13	280,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DTS21M	248,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV5DSE271	239,000円	有	有	有	有	1	MMX-200相当にUP済	ビットマップ
FMV-NV133	235,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE253	219,000円	有	有	有	有	1	MMX-200相当にUP済	ビットマップ
FMVS2-1653	218,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV-NV13D1	198,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS1651	189,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV5200TS	151,000円	有	有	有	有	1	P Pro200/32MB/3.2GB/8×CD/TOWERタイプ	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-NC13D	147,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV52NA2J5	129,800円	有	有	無	有	3	P(120)/16/850/4×CD/11.3"TFT(SVGA)	OTTO
FMV52NA2S2	129,800円	有	有	無	有	3	P(120)/16/810/6×CD/11.3"TFT(800)/Win95	OTTO
FMV-5DSE253	128,000円	有	有	有	有	3	P133, 16MB, HDD 1.2GB	ワンダーボックス
FMV5DSE51	118,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
FMV5166D7	115,000円	有	有	有	有	1	P166/32MB/2.5GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-5DSX3	108,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB	マイコンショップ川口
FMV-DESKPOWER SE	108,000円	有	有	無	有	3	P120, 16MB, HDD 1GB	ワンダーボックス
FMV5DSE251	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV-5DSE51A	98,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
FMV4100D4L	39,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)/8/850/Windows3.1	OTTO
FMV43NT2C2	37,800円	無	有	無	無	3	486SX(33)/4/170/10.4"TFT	OTTO
FM TOWNS HR20	28,000円	無	無	有	無	3	KB・マウス・パッド付	情報ハウス
FM-77	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
FM-7	17,800円	有	無	無	無	3		イオシス
FM-8セット	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FM-R50SFX	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
FM-TOWNSモデルSF	5,800円	無	無	無	無	3	本体, キーボード, タウンズシステムCD付き, CD使えず	遊基パソコン館

松下電器

Let's noto(AL-N1T515J5)	189,800円	有	有	無	有	3	P(150)/16/1.35GB/10.4"TFT(800)SB	OTTO
FS-A1ST	35,000円	有	無	無	有	3	MSXターボ	情報ハウス

モデム

AIWA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-BW3360	15,800円	有	有	有	有	1	PC-98, DOS/V	ワンダーボックス
PV-EF2880	12,800円	有	有	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス

EPSON

PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3	2400DPS	遊基パソコン館

OMRON

ME3314A	8,000円	有	無	有	有	3	33600Dpsモデム	情報ハウス
ME1414BII	3,000円	有	有	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス

HUCOM

EX336WN	9,800円	有	有	有	有	1		フレックス四日市

富士通

FMT-MD302	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

MICRO CORE

MC288XE	9,800円	有	無	有	有	3	PC-98, DOS/V	ワンダーボックス

Microcom

DeskPorte288	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Logitec

LFM-144BS	9,800円	有	有	有	有	3	14400BPS	遊基パソコン館

ターミナル・アダプタ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TA-B64DSU	11,800円	有	有	有	有	3	通信速度 64kbps(非同期/同期PPP変換機能)	遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FT-120	9,800円	無	無	無	無	3	外付130MB, ケーブル ターミネータ	遊基パソコン館
INTER-120FE	7,800円	無	無	無	無	3	Fシリーズ, A-MATE用120MB内蔵HDD	遊基パソコン館
外付ハードディスク	1,000円	無	無	無	無		容量 本体裏 記入	遊基パソコン館

IBM

WAD-260	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9801RA-35	7,800円	無	無	無	無	3	RA用 40MBハードディスク	遊基パソコン館

フロッピーディスク・ドライブ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LS-2617FN	34,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

アイドルジャパン

AFD-50S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

αDATA

AD-F51L	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

ACE

AF-35W	16,800円	無	無	無	無	3	PC-98用 3.5インチ 2ドライブ	遊基パソコン館

NEC

PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Cx/Cx2専用内蔵増設フロッピードライブ	遊基パソコン館
PC-FD511D	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

SONY

HBD-FI	15,000円	有	無	無	有	3	MSX用ドライブ	情報ハウス

東京NEEDS

NFD-150	7,800円	有	無	無	有	3	外付5インチFDD(ケーブル付)	遊基パソコン館

TOKIN

MDD-6400	4,800円	無	無	無	有	3	64連奏FDDBOX	遊基パソコン館

Logitec

LFD-332	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDV-AB8	9,800円	有	有	有	有	1		フレックス四日市

NEC

PC-CD60DR	5,000円	無	無	無	無	3	PC-9821Xシリーズ 内蔵	ワンダーボックス

MELCO

CND-4FB	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

★24時間FAXにて
特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921

営業時間
AM10:00〜PM7:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)
定休日/水曜日

あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!

W/B ワンダーボックス

お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!

〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687

振込先●七十七銀行 河原町支店
㊱5038499 ㈲ワンダーボックス

リームーバブル・ハードディスク・ドライブ

KERNEL

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RM270L(A)	24,800円	有	無	有	有	3	270MB/SCSI接続方式/Mac用ドライバー付属	遊基パソコン館

ディスプレイ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LS-2617FNII	29,800円	無	有	無	無	3	17"マルチスキャン(1024×768)	OTTO

Apple

15"マルチスキャン(M3379J/A)	27,800円	有	有	有	有	3		OTTO

αデータ

ACM-215	17,800円	有	有	無	有	3	15"マルチ	OTTO

NEC

PC-KM171	49,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチスキャン	遊基パソコン館
PC-KM173	42,800円	無	有	無	無	3	17"マルチ/PC-98・DOS/V用/0.28mm/1280×7	OTTO
PC-KM153R	27,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-TV354	11,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD881	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD854N	4,800円	無	無	無	無	3	焼け有り	遊基パソコン館

EPSON

CR-5500	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

COMPAQ

171FS	34,800円	有	有	無	無	3	17"マルチスキャン(1024×768)/ピッチ 0.28mm	OTTO

SONY

CPD-17SF7	43,800円	有	有	無	無	3	17"マルチ	OTTO
CPD-15SF8	29,800円	有	無	無	有	3		ビットマップ

東芝

INFINIA 15インチ	26,000円	無	無	無	無	2	15インチ	ワンダーボックス

MAG

MX17S	58,000円	有	有	有	有	1	トリニトロン	ビットマップ

三菱電機

RD-15G	36,800円	有	有	有	有	1	15インチ, マルチ, 0.28mm	ワンダーボックス
XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	3	14"ノーマルディスプレイ, 0.28mmドット, チルト台付	遊基パソコン館
XC-1498CII	8,800円	無	無	無	無	3	14インチ	ワンダーボックス

プリンタ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ColorStyleWriter2400	19,800円	有	有	有	有	3	MAC用カラーインクジェットプリンタ	遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR1000EW	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR201/80LA	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR110/J110R	12,800円	有	無	無	有	3	PC-98, DOS/V, A4, カラー	ワンダーボックス

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LP-1000	39,800円	有	有	有	有	3	A4サイズ	遊基パソコン館
PM-700C	29,800円	有	無	有	有	3		ビットマップ
MJ-810C	11,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
MJ-700V2C	9,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

Canon

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LBP-730	99,800円	有	有	有	有	2	A3, レーザープリンター	マイコンショップ川口
LBP-730	98,000円	無	無	無	無	3	用紙サイズ A3.B4.A4.B5.A5 PC98.DOS/V.MAC	遊基パソコン館
BJC-455J	36,800円	無	無	無	有	3	A3対応	ワンダーボックス
LBP-B406G	29,800円	有	無	無	有	3	トナーなし	フレックス四日市
BJC-600S	16,800円	有	有	無	有	3	Mac対応	ワンダーボックス
BJC-400J	15,000円	有	有	有	有	2	展示品	ビットマップ
BJC-210J	13,800円	有	無	有	有	3	Windows対応	ワンダーボックス
BJC-400J	12,800円	有	無	無	有	3	PC-98, DOS/V, Mac	ワンダーボックス

Star

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AR-2415	9,800円	有	無	無	無	3	NM-9950互換, プリンタケーブル別	遊基パソコン館
JR-200CL	9,800円	無	無	無	無	3	オートシートフィーダ(SF-15DMP)付	遊基パソコン館

八戸ファーム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PrintBoy2	2,000円	無	無	無	有	3	富士通のパソコンでNEC等のプリンター使用可能	遊基パソコン館

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-PC1	20,000円	有	無	無	無	3	MSX 48ドットプリンター	情報ハウス

スキャナ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN506	19,800円	無	無	無	無	3	COLOR WIN95対応	遊基パソコン館

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-5000WiNP	24,800円	有	無	無	有	3	パラレルセット 6,000円	ワンダーボックス

MICROTEK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ScanMaker2SP	49,800円	有	無	有	有	3	SCSIタイプ, MAC用	遊基パソコン館

PCカード

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RSA-983/S	6,800円	有	無	有	有	3	Cバス用RS232C高速ボード	遊基パソコン館

アダプテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AHA-1510A CDR-KIT	6,800円	有	有	有	有	3	ISAタイプSCSI	遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801N-J03R	12,800円	有	有	有	有	3	PCMCIA SCSIカード	遊基パソコン館
PC-9801-55U	7,800円						SCSIボード	遊基パソコン館

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NE-XA512K	21,800円	有	有	有	有	3	512KBセカンドキャッシュメモリー	遊基パソコン館
CX34-16M	14,800円	有	有	有	有	3	PC-9821CX, Ce2, CS2用	ワンダーボックス
EP-RB01-8ML	12,800円	無	無	無	無	3	PC-386P.486P.SE.SR.MU.MV.MS.RS.MR用 8MB	遊基パソコン館
NE34A-8M	11,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Ne, Ns/A用 8MB	遊基パソコン館
FA34-8M	9,800円	無	無	無	無		PC-9801FA用 8MB	遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RL用4MB	遊基パソコン館
SH-6BE1-1M	8,000円	有	無	無	無	3	X68K(600C)用 1MB	情報ハウス
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne 3倍クロック	ワンダーボックス
PIO-RA34-3M	7,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RA2.RA5専用内蔵3MB	遊基パソコン館
NP34-8M	4,800円	有	有	無	有	3	Nd.Ne2.Np.Ns.Nm.Nf.Es 8MB MEMORY SEVER2	遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	4,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RA2/5用 2MB	遊基パソコン館
PIO-SIM61	3,800円	無	無	無	無	3	SIM 2MB	遊基パソコン館
NP34-4M	1,980円	有	有	有	有	3	Nd.Ne2.Np.Ns.Nm.Nf.Es 4MB MEMORY SEVER2	遊基パソコン館

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DOS/V NOTE用8MB	4,800円	無	無	無	無	3	T.P230Cs/D.B.SS433.425.GT450.4755TW/JW50PG	遊基パソコン館

Intel

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
i387SX	500円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
i487SX-20MHz	500円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Nr-B02	11,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Nr166.Nr150.Nr15.Nr13.Nr12用	遊基パソコン館
PC-9821NA9-B01R	7,800円	無	無	無	無	3	9821Na15.Na13.Na12.Na9.Nb10.Nb7.La10.La7用	遊基パソコン館
PC-9821LD-B02	6,800円	無	無	無	無	3	9821Ld.Lt.Lt2.Ne3.Nd2.Na7.Nx.PC-9801NL/A用	遊基パソコン館
PC-9801RL-01	4,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RL用 2MB	遊基パソコン館
PC-9801-61R	3,800円	無	無	無	無	3	SIM 2MB	遊基パソコン館
増設用1MBSIM	2,800円	無	無	無	無	3	増設用1MBSIM	遊基パソコン館
Ld, Lt, NL/A用4MB	2,500円	無	無	無	無	3	9821Ld.Lt.Lt2.Ne3.Nd2.Na7.Nx.PC-9801NL/A用	遊基パソコン館
PC-9821N-B01	2,500円	無	無	無	無	3	PC-9821Nd.Ne2.Np.Ns.Nm.Nf.Es 4MB	遊基パソコン館

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
8MB	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

コンピュータテクニカ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ODP-DX4-Nd	6,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Nd.Ne2専用 i486DX4ODP(75MHZ)	遊基パソコン館

maxell

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
B/V-403	8,800円	有	無	無	有	3	PC-9801NS/R, NL/R用 4MB	遊基パソコン館

MELCO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ADB-64MH	19,800円	有	有	有	有	2	64MB	マイコンショップ川口
EFA-12MS	19,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EAB-6M	10,800円	無	無	無	無	3	PC-9801FA.BX.BA PC-9821Ae.As.Ap	遊基パソコン館
RCS-8000	9,800円	有	無	無	有	3	NEC PC-9801NOTE用 8MB	遊基パソコン館
EDS-4000L	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EFA-4000	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EHS-4000	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRA-4000	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
VI5-16M	8,500円	無	無	無	無	3	MebiusPC-A435/A445/A455, T.P.530CS, V.N.用	遊基パソコン館
MRC-3000L	7,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RA2, 5専用 3MB 内蔵型	遊基パソコン館
MRC-3000S	7,800円	無	無	無	無	3	PC-9801RA2/5用 3MB	遊基パソコン館
AVR-512	3,900円	無	無	無	無	3	MAC用 VRAM	遊基パソコン館
HDL-20W	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

その他

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GA-PG3DVX8/98PCI	24,800円	有	有	有	有	3	S3社製ViRGE-VX採用8MB/3Dアクセラ	遊基パソコン館

WEIC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
バーコードリーダー	19,800円	無	無	無	無	3	PC-98シリーズ用キーボード端子に接続します	遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-121	19,800円	有	有	有	有	3	98用拡張スロットタイプ同期64kbps非同期57.6kbps	遊基パソコン館

PC-9801-118	14,800円	有	有	有	有	3	FM&PCM音源 MIDI&ジョイスティック端子	遊基パソコン館
PC-9801-118	9,800円	有	無	有	有	3	サウンドボード	ワンダーボックス
PC-9801-86	8,000円	有	無	無	有	3	NEC 86ボード	ワンダーボックス

EPSON

PCMVCB1	14,800円	有	有	有	有	3	PCMDB1用ビデオキャプチャーボード	遊基パソコン館

Canopus

PowerWindowT64S	11,800円	有	有	有	有	3	98用拡張バス対応アクセラレータ(95用ドライバ付)	遊基パソコン館

Canon

HF-1	9,800円	有	有	有	有	3	LBP-A404F用ハガキフィーダ	遊基パソコン館
PC-RAM300	9,800円	有	有	有	有	3	LBP-A404F用拡張RAMボード(1.5MB)	遊基パソコン館
PC-RAM301	5,800円	有	有	有	有	3	LBP-A404F用拡張RAMボード(1.0MB)	遊基パソコン館

サンワサプライ

KB-D1521	4,800円	有	有	有	有	3	CRTケーブル	遊基パソコン館

シェア・ハウス

PM2002	3,800円	有	有	有	有	3	アクセラレータ	遊基パソコン館

SHARP

MI-10DC	69,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PI-5000FX	19,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

Justy

JTV-02A	14,800円	有	有	有	有	3	DOS/V 用RGB ->VIDEO変換	遊基パソコン館

Diamond

EDDGE 3D	12,800円	有	無	有	有	3	9821用PCIスロット搭載機種3Dアクセラレータ 2MB	遊基パソコン館

日立

possible PMC-1000	29,800円	有	有	有	有		5.5"液晶,通信・メール・可能FAXモデム付,ペン入力	遊基パソコン館

MELCO

WGP-VG4S	12,800円	有	有	有	有	3	9821及びDOSV(OADG仕様PCI(Rev2.0)搭載パソコン	遊基パソコン館
WGP-VG2	6,800円	有	有	有	有	3	PC-98&DOS/V用 S3社製3D-Gチップ(VIRGE)搭載	遊基パソコン館

Roland

DXY—980	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

WACOM

ARTPAD II	1,500円	無	無	無	無	3	本体のみ,タブレット	遊基パソコン館

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■イオシス：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
- ■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
- ■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
- ■情報ハウス：〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1-807 ☎0462-57-1605
- ■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
- ■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
- ■マイコンショップ川口：〒332 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-225-1718
- ■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量
買い付け
により

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00—PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

パソコン・ショップ情報

より駅に近くなって行きやすくなった
▶PCアウトレット

〒101　東京都千代田区外神田1-15-14
TEL 03-3257-0036　FAX 03-3257-0394

秋葉原のロケットが経営するアウトレット用品専門店PCアウトレットは，８月23日に店舗を移転，新しくオープンしました。

同店の新店舗は，JR・地下鉄秋葉原駅から徒歩2～3分の通り沿いに面したところに立地しており，旧店舗からも徒歩2～3分という場所。従来はロケットソフトセンターがあったところを改装し，1，2階にPCアウトレットがオープンしたもので，3～6階は従来どおりロケットソフトセンターが営業を行なっています。

オープン後，特に夏休み中のお客さんの入りは順調で，旧店舗の時と比べても来客数は増えているということです。旧店舗は万世橋署の向かいに立地していましたが，通りを渡らないといけないため，来店客はある程度限定されていたそうです。しかし新店舗は，駅により近いという立地からか，今までにあまり見られなかった家族連れのお客さんなどが増えているということです。

店内は，PC－98シリーズの本体を中心に，DOS/V機，周辺機器など多数展示。また特価商品も多数用意しています。２階は改装で１階よりも営業開始が遅れましたが，現在は営業しています。２階では当面はジャンク品などを取り扱っていくそうです。

「今後は従来のお客さんに加え，女性客などの新しい客層も獲得していきたい。そのためには，2階をうまく活用したいですね。当面はジャンク品を置く予定ですが，お客さんの反応を見て，商品を揃えていくつもりです」と，同店の井田親利店長は話しています。

▲駅に近くなり行きやすくなった店舗。家族連れの来店も増えている

▶PC-98を中心にDOS/V機，周辺機器などを豊富に品ぞろえ

入りやすい店舗で初心者も安心
▶ブレス

〒101　東京都千代田区外神田4-5-1　セントラルビル5階
TEL 03-3254-2571　FAX 03-3254-2569
ホームページURL=http：//www.cyfomix.co.jp/BLESS

「女性や初心者でも気軽に足を運べる店内でお待ちしております！」をモットーにしているのが，東京・秋葉原のアップグレード工房　ブレス。DOS/Vパソコンの組み立てや，アップグレード，パーツ販売などを行なう，DOS/Vショップです。

同店は昨年3月にオープン，もとはアップグレードが中心でしたが，メーカー品のアップグレードに限界を感じて，昨年6月ごろから組み立てを中心とした展開を始めました。以降，マニア層から初心者まで幅広い層の支持を受けています。

「初心者は大歓迎です」と西方店長が語るように，パーツショップにありがちな，はじめてのお客さんが入りにくい雰囲気をなくすため，明るくきれいで見やすい店内を心がけています。店員の応対も「明るくていねいに」が基本で，パソコンのことはあまりくわしくないという初心者でも気がねなく相談できます。

また，お客さんが商品選びに困らないよう，基本セットから上位セットまで，3種類の独自のパソコン組み立てキットも用意。もちろん，キットをベースに各パーツの交換もできます。

店舗の奥には，お客さんが自由に利用することのできるスペース「アップグレード工房」を確保しています。「別料金はありません。パソコンの構造などをお客さんに覚えていただくためで，わからないところがあれば，いつでも聞いていただけます」と，西方店長。

初心者にもやさしい方針からか，お客さんの入りは活発。平日はサラリーマンが中心ですが，休日などは女性客やカップル，家族連れの来客もあるそうです。

秋葉原近辺には，DOS/V組み立てショップが増えてきていますが，同店長は「競合は気にしません。価格ではなく，サービスの競争ならむしろ歓迎です。安く売るだけではなく，いかにお客さんに満足してもらうかが重要」と話しています。

そのようなサービスの一環として，同店ではパソコンの前面に取り付けられる，オリジナルエンブレムの製作を行なっています。自作パソコンの雰囲気を盛り上げられるものとして，月に50～60枚の注文があるとか。ほか，ポイントカードなども用意しています。

「これからは，組み立てのお客さんをもっと増やしていきたい。店内も改装し，スペース・スタッフを増強していって，『組み立てなら，ブレス』と呼ばれるまでになりたいですね」と同店長。

情報発信源として，ホームページも開設しています。内容は，毎日更新しているそうですので，一度のぞいてからお店に行ってみるといいでしょう。

▲店員に気軽に相談できる雰囲気が魅力

▲お客の入りは活発。家族連れなどの来店も多い

デジタル関連商品も幅広く扱ったパソコンショップ

▶ウインクデジタル

〒130　東京都墨田区江東橋1-12-1
TEL 03-5625-3377　FAX 03-5600-

JR総武線の錦糸町駅近くに8月18日，パソコンショップ「ウインクデジタル錦糸町店」がオープンしました。パソコンをメインとしながら，デジタル関連商品を広く扱っていきます。

京葉道路沿いに位置する店舗は，広さ約23m²。柴田勝利店長以下計4人のスタッフが応対してくれます。また店頭販売以外に，通信販売も行なっています。

同店の特徴は，「マルチメディア情報発信基地」であること。パソコンをはじめとして，いろいろなデジタル関連商品などを取り扱っています。例えば，パソコン周辺機器にも数えられるデジタル・カメラや，モバイル・コンピューティングに必須の携帯電話，デジタル・ビデオカメラ（DVC）やカーナビ，ファックスなどなど。

その理由の一つは，パソコン購買層以外のお客さんの来店も望めることだそうです。また同時にパソコンのお客さんにも，さまざまなパソコンの使い方を提案できるというのも，大きな目的であるということです。

「単に価格だけの商売をするのではなく，お客さんにパソコンを使って何ができるのかをいろいろと提案できる接客を行ないたい」と柴田店長。そのように提案を行なっていくことで，お客さんと購買時以降も続く，長い付き合いをしていきたいと話しています。

特に，最近話題になっているモバイル・コンピューティング関係には今後特に注力していく意向で，今後は店内にデモ機なども用意していくそうです。

「まだ手探りの状況ですが，錦糸町近辺にはパソコンショップがほとんどないため，その意味でも期待はできるでしょう」と柴田店長。今後もいろいろと新しい商品に積極的に取り組んでいく方針です。

◀錦糸町では数少ないパソコンショップ

◀お店で応対してくれるスタッフ

▶DOS/Vパソコンの組み立て実演が見られる

パソコン工房　1号店

〒556　大阪府大阪市浪速区日本橋4-2-9
TEL 06-647-8521　営業時間　11:00～19:00

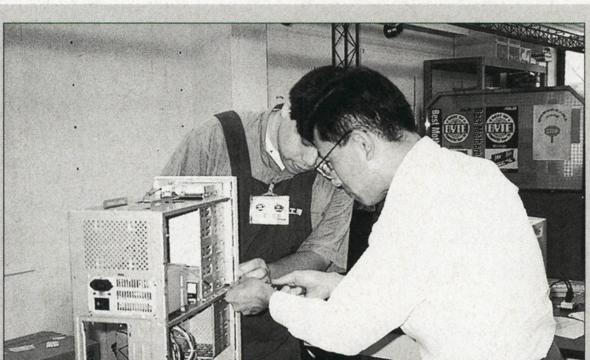
パソコン工房は，全国に8店舗（大阪・日本橋と東京・秋葉原各2店舗，名古屋，高松，岡山，松山）を展開しているDOS/Vパーツショップです。豊富な品ぞろえと2大電器街で揉まれた価格が魅力です。各店舗には「Factory Club」というサポート・カウンターを設けて，いろいろな相談に応じていますから安心して購入できます。

大阪の1号店では，はじめての方でもDOS/Vパソコンの組み立てができるように組み立て教室を実施しています。お店のエンジニアがマンツーマンで教えてくれるので，はじめての人でも必ず動くパソコンを組むことができます。しかもパソコン工房でパーツ一式を購入したお客さんは無料。これは朗報です。店頭にはお勧めセットを用意しているので，何を買ったらいいか悩んだらこれを買う手もあります。

DOS/Vパソコンを組もうかどうしようか迷っている方。同店で週2回実施している組み立て実演会をのぞいてみましょう。お店のエンジニアが組み立ての妙技を披露します。40分ほどで組み上がってしまうということです。

DOS/Vパソコンの組み立ては一度やってみると仕組みもよくわかりますし，楽しいものです。組み立て教室，組み立て実演会とも他の店舗でも実施しているので，近くにパソコン工房があったら一度訪ねてみては？なお，事前に予約が必要です。

▲豊富な品ぞろえがウリ。DOS/Vパーツが一とおりそろう



◀組み立て教室はお店のエンジニアがマンツーマンで指導。はじめての人でも安心

パソコン・ショップ情報

大阪・日本橋最大級のメディアコンプレックス型店舗誕生

▶ヤマギワソフト大阪

〒556 大阪市浪速区日本橋3-4-9 営業時間：11:00～20:00
TEL 06-643-3331 定休日：毎月第1・2水曜日(12月を除く)

ヤマギワは8月29日，大阪・日本橋に，パソコンソフトから映画，音楽，ゲーム，アニメソフトに至る各種メディアを一堂に取りそろえたメディアコンプレックス型店舗「ヤマギワソフト大阪」をオープンしました。1階から4階まで約600坪もあり，この地区の店舗としては最大級の規模です。無料で入会できるポイントカード会員になれば，一定額ごとに記録されるポイント数に応じた割引サービスや，好きな音楽CDソフトを聴くことのできるCD封切り試聴サービス，品切れの商品を無料で自宅に配達してもらえるお届け無料サービスなどさまざまな特典サービスを利用することができます。

「ヤマギワソフト大阪」フロア構成

1F:ミュージックマーケット
～国内外のCD約7万5千枚を網羅した音楽ソフトフロア ＊CD封切り試聴サービスを実施
音楽CD・MD・音楽関連雑誌 他

2F:エンタテインメントゲームマーケット
～ファミリー層をメインターゲットとした，エンタテインメントソフトフロア
パソコン，TVゲームソフト・キャラクターグッズ・関連雑誌・攻略本 他

3F:ビジネス エデュケイションマーケット
～ビジネスユース満載のパソコンソフトフロア
＊イベント用特設ホールを設置
パソコンソフト・関連雑誌 他

4F:アニメーション映像マーケット
～アニメ，映像のマニアが満足できる専門フロア
CD・LD・VTR・CD-ROM・コミック・キャラクターグッズ 他

ツートップがハイエンド・パソコンの新製品を発売

パソコン本体および周辺機器を販売している秋葉原のツートップは，同社のラインナップするミドルタワーのパソコン「VIPパソコン」シリーズのハイエンドモデルとして，Pentiumプロセッサなどを搭載した「VIP6300－LX／STシリーズ」の販売を開始しました。

「VIPパソコン」は，ツートップのグループ会社であるフリーウェイと共同開発，生産はフリーウェイが行なっているパソコン。「完全オーダー・メイド方式」や「TOPプライス」が好評で，本年度上半期は1万台以上の出荷実績を持っています。

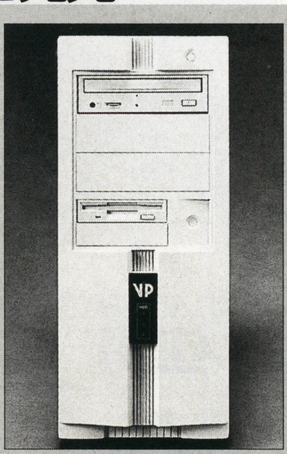
「VIP6300－LX／STシリーズ」は，Pentiumプロセッサや，最新のチップセットである440LXチップセットを採用した，ASUSTeK社のマザーボードを内蔵するなど，高い演算能力を持っています。

グラフィックボードには，新規格であるA.G.P.対応のビデオカードを採用し，高いグラフィック性能を持っています。

オリジナルのケースは，ミドルタワーサイズ。FDドライブ，CD-ROMドライブを1台ずつ取り付けても，3.5"ハードディスクを6台内蔵でき，さらに5ベイが二つ余るなど，拡張性に優れています。また，サイドパネルだけ取り外したり，背面からマザーボードを取り外したりできるなど，メンテナンス性も高くなっています。

AT規格やATX規格の両方に対応が可能。電源も250Wを標準に，低騒音型電源から大容量電源まで選択できます。

価格は「VIP6300－LX／ST SDRAM64」が298,000円。「VIP6233－LX／ST SDRAM32」が213,000円など。その他，カスタマイズも可能です。



◀ツートップの「VIP6300-LX/STシリーズ」

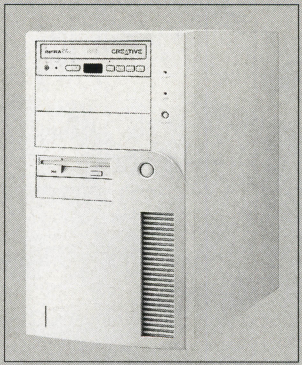
■問い合わせ先
(株) ツートップ
秋葉原本店 ☎03-3255-9200
大阪新本店／福岡博多店／宮城仙台店／サポートダイヤル TEL 0489-88-0091

ソフマップのアップグレード可能な低価格オリジナルパソコン

パソコンショップのソフマップが8月15日からオリジナルパソコン『S』シリーズを発売しました。今回発売されたのは，AMDのCPUを搭載した，アップグレード可能な低価格のパソコン2機種。廉価版モデルはCPUにAMD K6／200MHz，DIMM32MBメモリ，ハードディスク2.1GB，16倍速CD-ROMドライブを搭載しながら158,000円という価格を実現しました。

『S』シリーズパソコンは，同社で設定した基本構成をベースに，仕様をユーザーの希望に応じて追加・変更できるのが特徴。例えばグラフィック・ボードを高性能なものに変更し，ハードディスクやメモリを増設してグラフィック・パソコンにカスタマイズすることも可能です。また，CPUなどの新製品発売時期に合わせ，同社で発売する別売りのアップグレードパック（新型CPU対応パック等，詳細は未定）を導入すれば，常に最新の機能を盛り込んだパソコンとして利用できます。この際，不要になったCPUやハードディスクなどの部品は，優待金額で下取りしてもらえます。

■問い合わせ先
ソフマップ各店（秋葉原／新宿／日本橋／町田／横浜／大宮／神戸／仙台／新潟）
通信販売 ☎0077-2323-1111

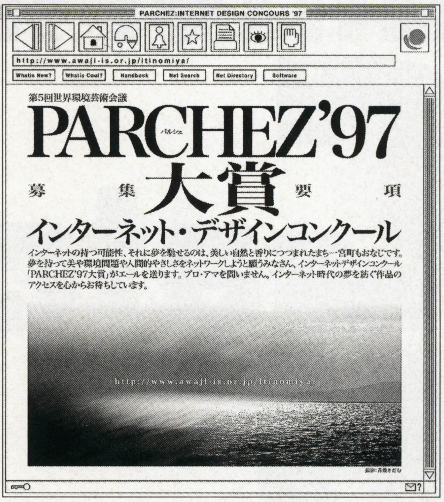


◀ソフマップの『S』シリーズ。アップグレードが可能

ソフマップバーチャルストア
URL=http://www.sofmap.co.jp

クリエイター情報

第5回世界環境芸術会議
▶PARCHEZ大賞'97インターネット・デザインコンクール



新しい芸術活動のモデルとなる「淡路島芸術村」の実現に向け，継続的に世界環境芸術会議を開催している淡路島一宮町を中心とした世界環境芸術会議運営委員会（委員長　一宮町町長上田弘）は，「環境」「メディア」「芸術」をキーワードとしたイベントの一つ，ホームページのデザインコンクールを今年も開催します。

デザインの新しさや美しさ，新しいコミュニケーションのあり方を提案する作品など，知恵と工夫のある作品を個人，法人，プロ，アマ，国籍を問わず広く募集しています。応募期間は1997年8月15日～11月15日（必着），インターネット上で動作し，Netscape2.0で閲覧可能なホームページが対象となります。応募形式は3.5"インチFD，ハードコピー（A4紙面10枚以内）のいずれか。また応募時は出品料2,000円（またはUS$20）と応募用紙が必要となります。くわしい内容については下記まで問い合わせてください。

■問い合わせ先
世界環境芸術会議事務局　一宮町役場企画振興課内
担当：岩鼻
〒656-15　兵庫県津名郡一宮町郡家170-1
☎0799-85-1122（内線156）／FAX 0799-85-2464
e-mail：itimiyal@awaji-is.or.jp

TEPIA第10回展示『エジソン生誕150周年記念展』
▶メインエグジビション開催のお知らせ

財団法人機械産業記念事業財団では，TEPIA（機械産業記念館）にて，TEPIA第10回展示『エジソン生誕150周年記念展』メインエグジビションを開催しています。「エジソン・20世紀を発明した男－Inspiration&Perspiration」をテーマに，エジソンのさまざまな“発明”に加え，現代の最新機器を展示。エジソンの発明・発想が現代機器の中にどのように生かされているか，またはどのように発展してきたかを実物，映像，模型，パネルなどでわかりやすく紹介しています。展示の他にシンポジウム，セミナー，イベントなども実施され，専門家から一般まで幅広い層の参加を呼びかけています。

開催日時：1997年7月18日～12月19日
平日10:00～18:00　土曜・祝日10:00～17:00（日曜休館）
開催場所：TEPIA（機械産業記念館）
東京都港区北青山2-8-44
TEL 03-5474-6111
営団地下鉄銀座線　外苑前駅下車（徒歩5分）
入場料：無料
問い合わせ先：TEL03-5474-4967
ホームページURL
http://www.tepia.or.jp/edison.html

▶渋谷でデジタル自費出版作品の展示即売会が開催

9月4日，渋谷のデジタローグギャラリーで，デジタル自費出版作品の展示即売会である「エキスパンドブック横丁　in　デジタローグ」が開催されました。マルチメディア・オーサリングツールである『エキスパンドブック日本語版』（Windows3.1／95版，Macintosh版）を発売するボイジャーと，ギャラリーを運営するデジタローグによる共催で，同種の企画は，今回で4年目を迎えます。

作品は委託販売の形となり，写真集や旅行記，絵本，哲学書などが，作者が工夫を凝らした装丁・パッケージングで展示されました。出展者の本職も多岐にわたり，学生から印刷屋，CGデザイナーなど，必ずしもプログラム技術に精通しているわけではないことから，『エキスパンドブック』がクリエイターの自由な発想を活かし，難解な操作にわずらわされずにデジタルによる出版を可能としていることがうかがえるというものでしょう。

同ソフトは，文章・動画・グラフィック・音声などのマルチメディア素材を，平易なマウス操作により貼り込むことが可能。とくにテキスト処理に強く，数千ページのテキストを1分ほどで流し込むこともできます。インターネット上のホームページにリンクしたり，ブックをHTMLに変換するコンバート機能も持っています。

制作したブックを読むにはブラウザ・ソフトが必要となりますが，『エキスパンドブック』を使用した製品に収録されているほか，ボイジャーのホームページ（http://www.atom.co.jp/VOYAGER/）などでもダウンロードが可能です。

▲渋谷・デジタローグギャラリーで開催

▲写真集や旅行記，絵本などが工夫を凝らしたパッケージで展示された

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

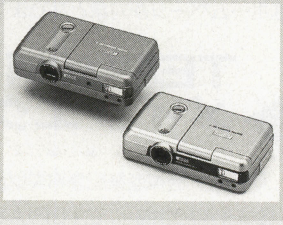
メタリック・カラーモデルを限定発売！

●リコー　DC-3

リコーのデジタル・カメラ『DC-3』(価格49,800円) に，おしゃれなメタリック・カラーモデルが登場しました。

DC-3は1.8インチTFTカラー液晶モニタを搭載している他，最大100枚まで撮影できる4MB相当のメモリ，フラッシュを内蔵するなど，低価格ながら多機能をほこる人気製品。今回登場したカラーモデルには，「ブルー・メタリック」と「レッド・メタリック」の2機種がラインナップされており，個性を重視したいユーザーのニーズに応えてくれます。なお，ブルー・メタリックは2,000台，レッド・メタリックは1,500台の限定販売となっています。“ほしい！”と思った人は，今すぐショップへ走りましょう。

■問い合わせ先
株式会社リコー　パーソナル事業部
☎03-5479-2937
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/dc/index.html



ノート・パソコン

フラット・パネル・スピーカを搭載した高音質ノート・パソコン

●NEC　PC-9821Nw150／S20

世界で初めて，フラット・パネル・スピーカを搭載した高音質ノート・パソコンが登場しました。サウンド重視のユーザーは大注目です。

このパソコンは，NECのノート・パソコンLavie(ラヴィ)シリーズの最新モデル『PC-9821Nw150／S20』。液晶ディスプレイの背面に，イギリスのオーセンティック社製フラット・パネル・スピーカを搭載しています。従来のノート・パソコンが搭載していたスピーカに比べると，口径は140×123mmと段違いの大きさ。しかし，厚さはわずか0.5mmしかありません。これにより，“2倍以上の音量”，“200Hzの低音の再生（従来は500Hz）”を実現します。また，スピーカは左右にスライドさせてディスプレイ内部に収納可能。持ち運びで，携帯性を損なうこともありません。2,000台の限定モデルなので，購入希望の人は急いでショップでチェックしましょう。

PC-9821Nw150／S20は，ノート・パソコンとしての基本性能も充実しています。CPUにはMMX対応Pentium(ペンティアム)-150MHz，32MBのメモリを搭載。2GBの大容量ハードディスク，16倍速のCD-ROMドライブも内蔵し，ホビーからビジネスまで，どんな用途にも十分に応えてくれます。

このPC-9821Nw150／S20では，搭載するワープロ・ソフトと表計算ソフトが異なる二つのモデルを用意。『model K』（価格540,000円）は一太郎8＋ロータス1-2-3 97が導入済み。『model L』(価格545,000円）では，Word97＋Excel97が導入されています。使い慣れたソフトが導入されている機種を選ぶとよいでしょう。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎0120-60-9821
■ホームページ http://www.nec.co.jp/98/

PC-9821Lavieシリーズの主な仕様

機種名	PC-9821Nw150/S20
CPU	MMX対応Pentium-150MHz
キャッシュ	256KB
メモリ	32MB（最大64MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	Cyber9385-1（2MB）
HDD	2GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	16倍速
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶
サウンド	PCM録音＆再生，FM音源，MIDI音源，フラット・パネル・スピーカ搭載（本体内に収納可能）
FAXモデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
PCカード・スロット	TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可）
外形寸法／重量	306×243×64mm／約3.8kg
バッテリ駆動時間	約1.5～2.3時間
備考	ワープロ＋表計算ソフトが導入済みインストール済み

パソコン

高性能＆オール・イン・ワンを実現した新ViViDY

●エプソン　ViViDY VM3000 Pro

エプソンは，同社のマルチメディア・パソコンViViDYシリーズにハイ・エンドモデル『VM3000 Pro』（オープン価格）を追加しました。VM3000 Proでは，最新＆最速のCPUである，PentiumⅡ-300MHzを採用。動画や画像，サウンドなどマルチメディアと，通信の分野において今までのパソコンを越える高速処理を発揮します。

また，高性能CPUのパフォーマンスを最大限に引き出すべく，最先端の周辺機器も満載しています。ビデオカードでは，Matrox社の最新64bitビデオチップMGA-2164Wを採用した『Matrox MilleniumⅡ』をいち早く搭載。ビデオメモリは4MBのWRAMを標準装備し，1,280×1,024ドットでも1,677万色の高精細表示が可能。さらに1,800×1,440ドットという，超高解像度表示も実現しています。

PCIコントローラとして，Adaptec AHA-2940Uを標準搭載し，Ultra SCSI対応の高速データ転送を実現。4GBのUltra SCSI対応HDDを装備しているので，グラフィック・データの読み込みや大容量アプリケーションの起動も快適に処理できます。

ディスプレイは，別売りで17インチ（価格99,800円）と21インチ（価格298,000円）の2サイズを用意。どちらも高画質で定評のある，ダイヤモンドトロンを採用しています。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京 ☎0424-99-7155
大阪☎06-397-1909
福岡☎092-452-4066

■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

ViViDY VM3000Proの主な仕様	
CPU	PentiumⅡ-300MHz
キャッシュ	512KB
メモリ	64MB（最大512MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	MGA MilleniumⅡ 220MHz RAMDAC（4MB）
HDD	4GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	20倍速
サウンド	Sound Blaster16
FAXモデム	データ部：56,000bps／FAX部：14,400bps
拡張スロット（空き）	PCI×4（2），ISA×2（1），ISA／PCI×1（1）
外形寸法／重量	216×427×437mm／約14kg

パソコン

1,000ドル・パソコンついに日本上陸！

●コンパック　PRESARIO 2210

アメリカで話題の1,000ドル・パソコンがついに日本に上陸しました！それがコンパックの『PRESARIO 2210』。国内ではオープン価格での販売となりますが，店頭では1,000ドルに近いかなり抑えられた価格に設定される予定です。

PRESARIO 2210は，16MBメモリ，1.6GBのHDD，最高33,600bpsのFAXモデム，8倍速CD-ROMドライブなどを内蔵し，14インチ・ディスプレイまでが付属。

ビジネス統合ソフトやゲームソフトなどを導入，あるいは付属されており，マルチメディア・パソコンとして十分な機能を装備しています。

多機能でありながら低価格を可能にしたのは，CPUに低価格のCyrix製CPU，MediaGX-180MHzを採用したため。それに加え，コンパックが販売政策と物流システムを大幅に合理化した成果が実を結んだ結果といえるでしょう。

すでに発売されているアメリカでは，低価格が評価され，家庭や教育分野で広く普及。日本でも，こうした動きが起きることは十分に考えられます。拡張スロットがないといった短所はありますが，低価格＆多機能性は大きな魅力。パーソナル・ユースにおいても，普及する要素は十分備えていると思われます。

パソコンの購入予算で悩んでいる人，または2台目のパソコン購入を考えている人は，ぜひ注目してください。

■問い合わせ先
プレサリオ・サポートセンター
☎0120-099589

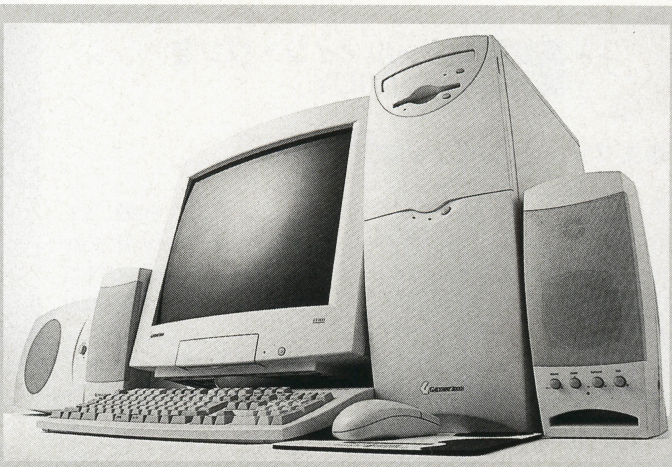
■ホームページ
http://www.compaq.co.jp/

PRESARIO 2210の主な仕様	
CPU	Cyrix MediaGX-180MHz
メモリ	16MB（最大80MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	Xpress GRAPHICS（2MB （メモリと共通使用））
HDD	1.6GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	8倍速
サウンド	Sound Blaster Pro互換
FAXモデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
外形寸法／重量	本体：360×370×102mm／約9kg ディスプレイ：356×385×370／約11kg
備考	統合ソフト，ゲームなどを導入済 14インチ・ディスプレイ付属

パソコン

PentiumⅡ-300MHzを搭載したハイ・エンド・パソコン

●日本ゲートウェイ2000　G6-300M



日本ゲートウェイ2000は，同社のPentiumⅡ搭載ハイ・エンド・パソコン“G6シリーズ”に，インテル社の最新チップセット『Intel 440LX PCIset』を採用することを発表。併せてインテル社の最高速CPU，PentiumⅡ-300MHzを搭載した『G6-300M』（価格479,800円）の発売を開始しました。

Intel 440LX PCIsetは，HDDのデータ転送速度を高速にするUltra ATA／33や，SDRAM，AGP（Accelerated Graphics Port（アクセラレーテッド グラフィックス ポート））をサポート。搭載する最新のビデオカード『STB nVidia RIVA 128』とともに，PentiumⅡ-300MHzの能力を最大限まで引き出し，高速かつリアルな3Dグラフィック表示を実現します。

64MBのメモリ，6.4GBの大容量HDDを標準搭載するなど，その他の装備も充実。24倍速CD-ROMドライブや33,600bpsのFAXモデムも内蔵しているうえ，さらに大型19インチ・ディスプレイ（最大解像度1,600×1,200ドット）が付属しています。まさに「ハイ・エンド」と呼ぶにふさわしい仕様といえるでしょう。

日本ゲートウェイ2000では，このG6-300Mをプロ・ユースをターゲットに販売していくとのことですが，最高をめざすパーソナル・ユーザーにとっても最適の機種であることはまちがいありません。高性能マシンを求めている人は，ぜひ注目してください。

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☎0120-54-2000

■ホームページ
http://www.gw2k.co.jp/

G6-300Mの主な仕様	
CPU	PentiumⅡ-300MHz
キャッシュ	512KB
メモリ	64MB（最大384MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	STB nVidia RIVA 128（4MB）
HDD	6.4GB
FDD	3.5インチ×1（2モード対応）
CD-ROMドライブ	24倍速
サウンド	Ensoniq VIVO90 Wavetable
FAXモデム	データ部：36,600bps／FAX部：14,400bps
拡張スロット（空き）	PCI×3（2），ISA×2（1），ISA／PCI×1（1）
外形寸法／重量	本体：198×485×461mm／オプション装着によって可変 ディスプレイ重量：約21kg
備考	Windows95，MS-Office97 Familyが初期導入済み 19インチ・ディスプレイ付属

プリンタ

A3サイズで写真高画質を実現

●エプソン　PM-2000C

『PM-2000C』（価格99,800円）は，写真のような高画質印刷が人気のカラー・プリンタ『PM-700C』の上位機種。PM-700Cでは不可能だったA3サイズ用紙に対応し，720×720dpiの高画質で迫力ある印刷が可能。説得力ある写真画像入り企画書やオリジナル・カレンダーの作成など，ビジネスからホビーまで，幅広く活用できそうです。

さらに，双方向パラレル・インターフェースに対応し，印刷データ転送速度の高速化や，カラーインクの使用効率アップを実現。ランニング・コストの低減に努めています。また，カラーの透かし印刷が可能なスタンプ・マーク機能，拡大縮小印刷ができるフィットページ機能，ワンタッチで画像補正をしてくれるオートファイン機能など，PM-700Cからさらに進んだ機能を盛り込むなど，使い勝手もさらに向上しています。

■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7133
大阪☎06-399-1115
福岡☎092-452-4066

■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

PM-2000Cの主な仕様	
印字方式／解像度	マッハジェット方式／720×720dpi
印字速度	モノクロ：1.6ppm／カラー：0.3ppm（720dpi時）
インターフェース	IEEE1284準拠双方向パラレル，Macintosh用シリアル
対応用紙	A6～A3普通紙／専用紙／ハガキ／OHPシートなど
給紙容量	普通紙100枚，ハガキ30枚，OHPシート10枚など
外形寸法／重量	546×275×172mm／約7kg
備考	Windows＆Macintosh用ドライバのほか 各種印刷ソフトが付属

バックアップ電源

これ1台で安心パソコン・ライフ

●オムロン　BX750

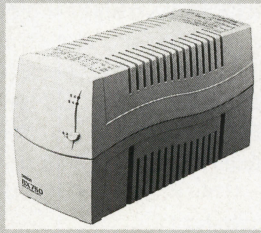
『BX750』は，パソコン用のバックアップ電源。停電などの緊急時に，パソコンへ電源を供給し大切なデータを保存する貴重な時間を提供してくれます。

新製品のBX750は，出力容量が750VA（450W）クラスで，業界ではもっとも安い49,800円という価格を実現。さらに，従来メーカーに製品を返却して行なっていた内蔵バッテリの交換を，ユーザー自身で実行できるようにしています。バッテリ保守交換時の手間も省け，ランニング・コスト軽減にも貢献しています。

本体サイズは130×305×165mmとコンパクト。小さなスペースでも簡単に設置できます。

■問い合わせ先
オムロン株式会社
東京☎045-411-7223　大阪☎06-282-2672

■ホームページ
http://www.omron.co.jp/



液晶ディスプレイ　迫力の大画面液晶ディスプレイ

●アイ・オー・データ機器　LCD-D17D

アイ・オー・データは，17インチの大型液晶ディスプレイ『LCD-D17D』(価格210,000円) を発売しました。

LCD-D17Dの表示面積は337×270mm。これは，21インチの大画面に相当。しかも，このサイズの液晶ディスプレイとしては，非常に求めやすい価格に設定されています。

大型でも，薄さ／軽量といった液晶ディスプレイの利点はすべて備えています。本体の奥行きはわずか190mm，重さも約8kgしかありません。消費電力も，21インチ・ディスプレイの約1／5。有害な電磁波も，大幅に低減されており，体にも安心です。DSTNカラー液晶ながら，特有の色ムラが抑えられており，画質も優れています。チラツキやひずみもなく，目にもやさしい，ユーザー・フレンドリーな液晶ディスプレイです。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎076-260-1024
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/

LCD-D17Dの主な仕様	
画面サイズ	17インチ（表示面積337×270mm）
表示タイプ	DSTN方式
最大表示解像度	1,280×1,024ドット（65,536色）
画素ピッチ	0.088×0.264mm
外形寸法／重量	445×375×190mm／約8kg
消費電力	27W
備考	デジタル・インターフェース・ボード 接続ケーブル，ACアダプタが付属

デジタル・カメラ　人気のQVシリーズに最上位モデル登場

●カシオ　QV-700

カシオから，同社が発売しているデジタル・カメラQVシリーズの最上位モデルとして，『QV-700』(価格75,000円) が登場しました。

連写やインターバル撮影，画像合成などの多彩な撮影＆画像編集機能を搭載。約85,000画素の2.5インチ高精細TFT液晶モニタや，独自の回転式レンズ部に搭載したオート・ストロボなど，充実した装備が自慢です。

また，記録メディアとして，QVシリーズで初めてコンパクト・フラッシュ・メモリカードを採用。363枚以上の大量画像保存が可能なうえ (15MBカード使用時)，パソコンへの画像データ転送もより高速に行なえます。

■問い合わせ先
カシオ計算機株式会社　☎03-3347-4811
■ホームページ　http://www.casio.co.jp/

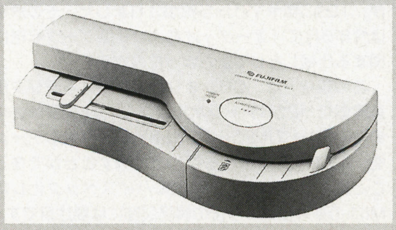
スキャナ　コンパクト＆低価格のお手軽カラー・スキャナ

●富士写真フイルム　CS-1

富士写真フイルムの『CS-1』(価格29,800円) は，シート・フィード型の多機能スキャナです。スキャン領域は最大216×356mm。名刺からLサイズカラー写真，A4サイズ用紙など幅広いサイズに対応しています。写真／画像／文章など，さまざまな原稿を300dpiの高画質＆フル・カラーで取り込むことができます。さらに付属のソフトを使えば，パソコンにOCRやカラーコピー，FAXとしての機能も追加してくれるスグレモノです。

本体サイズは276×60×123mmとコンパクト。重量も900gと軽量で，作業終了後は机の中に収納しておくこともできます。

■問い合わせ先
富士写真フイルム株式会社　お客様コミュニケーションセンター　☎03-3406-2981
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/



タブレット　512段階の筆圧検知機能を搭載

●エヌエス・カルコンプ　ULTRA Slate（ウルトラスレート）

Macintoshユーザーに好評のタブレット『ULTRA Slate』に，待望のDOS／Vパソコン対応版が登場しました (価格19,800円)。

ULTRA Slateは，ペンの筆圧を512段階まで検知。その業界最高の高感度で，筆や鉛筆の感覚そのままに作業が可能です。

付属のペンはバッテリー不要で，電池交換の必要がありません。ペンには二つのボタンが装備されており，各ボタンに任意の機能を割り付けて操作することができます。

また，付属のソフトが提供するポップアップ・メニュー機能により，クリック一つでカーソル位置に任意に登録したコマンドをプル・ダウン形式で表示。ペンを移動させる必要なく，その場でスピーディーなショート・カット操作ができます。

■問い合わせ先
エヌエス・カルコンプ株式会社
☎03-5402-6101
■ホームページ
http://www.nscalcomp.com/

セキュリティ・ソフト　優れた暗号強度でデータを保護

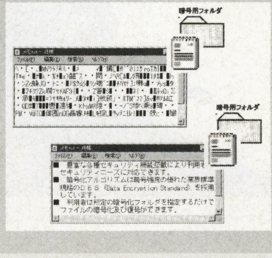
●富士通ビー・エス・シー　F*ENCRY（エフエンクリー）

富士通ビー・エス・シーの『F*ENCRY』(価格12,800円) は，個人の大切なデータを，暗号化して他人に読まれないようにするセキュリティ・ソフトです。

暗号化には業界標準規格DES (Data Encryption Standard) を採用しており，暗号強度は万全。暗号化されたデータはまさしく「暗号」となり，誰にも判読することはできません。

操作は簡単で，すでに使っているソフトもそのまま利用可能です。作業時も保存時も，自動的に暗号化を実行。また，複合化も所定のフォルダを指定するだけの簡単操作でOKです。

■問い合わせ先
株式会社富士通ビー・エス・シー
☎03-3769-7313
■ホームページ
http://www.bsc.co.jp/



コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

CHANNEL.4

MIDIマスターへの第一歩

さて，今回からは初心に戻ってMIDIとは何か，そしてコンピュータ・ミュージックを楽しむためには，どんなアイテムが必要なのかを紹介していきます。さらにくわしい情報を知りたい人は，ベーマガ本誌の姉妹誌「コンピュータ・ミュージック・マガジン」も参考にしてくださいね。

MIDIの基礎知識

この連載のタイトルにも使われているMIDIとは，「Musical Instrument Digital Interface（ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェース」の略です。日本語にすると，「電子楽器のさまざまな情報をデジタルでやりとりするためのインターフェース」といった感じになります。

“電子”という言葉が示すとおり，電子楽器内部の情報は，すべてデジタル・データとして処理されています。どの音色で，どの音程で，どの強さで，どのぐらいの長さでといった，いわゆる演奏をデジタル化しているわけです。

そのデジタル・データを，異なる電子楽器間でお互いに理解し共有できるようにしようということで作られた共通規格がMIDIなのです。

MIDIの情報は，MIDIケーブルといわれる専用のケーブルを使って伝達されます。MIDIに対応した電子楽器には，このMIDIケーブルを接続するためのMIDI端子が準備されていて，そこにMIDIケーブルを接続することで，相互に演奏データのやりとりを行なうことができるようになるのです（写真1）。

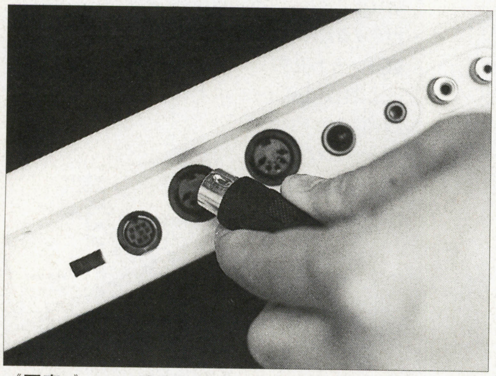
MIDI端子には，入力（IN）と出力（OUT），通過（THRU）という3種類があります。MIDIデータを送出する側は出力端子，受信する側は入力端子，単にデータを媒介して出力する場合は通過といった具合に接続することになります。

MIDIでは，1本のケーブルで16チャンネルの演奏情報を扱うことができます。チャンネルには，一つの楽器が割り振られていると考えてください。要するに，一つのMIDIケーブルで16個の楽器をコントロールすることができるわけです（コラム1）。

実際には，電子楽器は1台で複数の電子楽器としての能力（チャンネル）を持っている場合がほとんどです。コンピュータ・ミュージックで使われるようないわゆるMIDI音源では，通常16～32チャンネルの演奏ができる能力を持っています。

コンピュータ・ミュージックでは，そのようなMIDI音源に対してコンピュータを使ってデータを送ることにより，1台のパソコンと一つのMIDI音源によってオーケストラなみの演奏を簡単に行なうことができるのです。

コンピュータ・ミュージックでは，パソコンでMIDI信号を扱うためのMIDIインターフェースが必要になります。MIDIインターフェースは専用のものも発売されていますが，最近ではパソコンに標準で搭載されているシリアル・インターフェース（RS-232Cなど）を使ってMIDI信号のやりとりを行なう場合が増えています（写真2）。



《写真1》MIDI端子を使うことによって，さまざまな電子楽器間で演奏データのやりとりを行なうことができる

コラム1

IEEE1394を使った新規格

IEEE1394とは，Windows 98以降のハイグレードPCで標準化されるといわれている，高速なインターフェースの規格です。現在は，主にDVカメラのデジタル入出力端子として採用されており，将来的には現在のSCSIなどに置き換わって使われるといわれています。

そのIEEE1394端子を使ってMIDI信号とデジタル音声信号のやりとりを行なおうという新しい規格が，1995年ヤマハから提唱されました。その規格は今年6月に「オーディオおよび音楽データ転送に関する仕様」としてまとまったのです。

この規格では，CDクオリティを超えるデジタル音声信号が256チャンネル以上，MIDI信号は従来のMIDIケーブル256本分以上という巨大なデータを，IEEE1394のケーブル上に流すことができることになっています。一気にハイスペック化したMIDIの基幹技術。今後の製品展開には要注目です。

MIDIデータってどんなの？

MIDI信号をひとまとまりにしたものは，MIDIデータと呼ばれます。MIDIデータの標準的な規格としては，SMF（Standard MIDI File）と呼ばれるデータ形式があります。

SMFデータは，たいていのパソコンで扱うことができるようになっています。たとえば，Windows95では“～.mid”という拡張子のSMFはメディアプレイヤを使って再生することが可能です。

ただし，たいていの場合，内蔵のサウンド・カードの音数の少ないFM音源機能を使って，再生されることになるので，本来のMIDIデータのスペックからはかなり劣る演奏になってしまいます。

最近の高機能なサウンド・カードを標準搭載したパソコンでは，標準搭載のサウンド・カードでもきちんとしたMIDI音源と遜色ない演奏を行なうことができるようです。

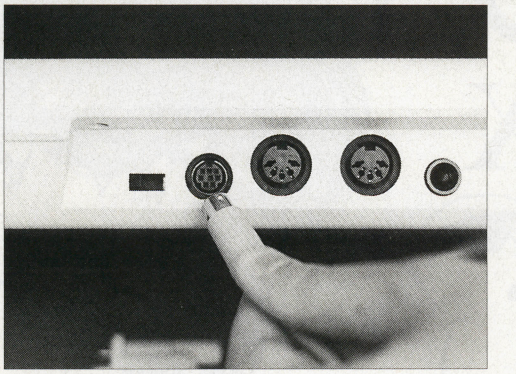
SMF以外のMIDIデータ形式も多数存在します。MIDIデータの構造は，基本的に以下のようになっています。

MIDIデータは，楽器の演奏データをデジタル化したものです。楽器の演奏データとは，簡単にいうと

・「どの楽器」の
・「どの音階」を
・「いつ」
・「どのような強さ」で
・「どのくらいの時間」

鳴らしたのかという情報の集積です。それ以外にも，演奏をコントロールするためのさまざまなデータが存在しますが，基本的なデータとしては，以上の5種類が挙げられます。

MIDIデータを作成する場合，以上のデータを入力していくわけです。そのためのソフトがMIDIシーケンス・ソフトと呼ばれるものです（コラム2）。



《写真2》最近では，シリアル・インターフェースを使ってMIDIデータのやりとりを行なう場合が多い

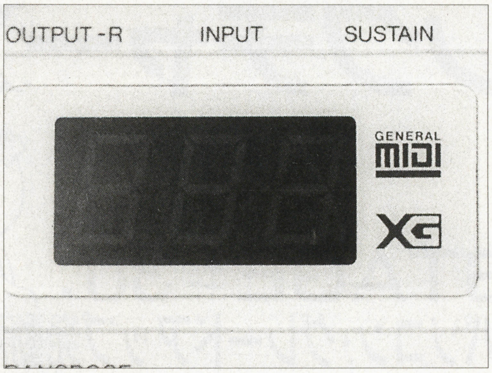
MIDI音源のフォーマット

「いわゆるMIDI音源」などという表現を使ってきましたが，MIDI信号に対応している音源はすべてMIDI音源といえます。しかし，「いわゆるMIDI音源」という場合，コンピュータ・ミュージックではGM（General MIDI）規格に対応した音源のことを指します。

複数の音色が搭載された音源では，音色を番号で指定します。たとえば，1番だったらピアノ，2番だったらギター……のように指定するわけです。

しかし，単にMIDI音源というだけでは，その数字と音色の対応が同じになっているとは限りません。1番はピアノだと思って作っても，ほかの音源では1番がギターになっており，全然ちがった演奏になってしまうことがあり得るのです。

GM規格とは，MIDI音源に搭載されている複数の音色の配列を定め，GM規格に対応した音源ならばどれで演奏しても正しい音色が演奏されるように定めた規格です（写真4）。



《写真4》GM規格に対応した音源には，このようなマークがかかれている

GM規格では，最低限のMIDI情報のルールしか定められていませんが，それに拡張した音色や特殊な制御コマンドなどを追加したローランドのGS規格や，ヤマハのXG規格なども存在します。

それらの規格に対応した具体的な音源などの話については，次回以降に紹介していきましょう。

それでは，また次回！

コラム2

CAKEWALK Pro Audio 6.0登場！

問い合わせ先
アルテック
☎03-3443-3681

TWELVE TONE SYSTEMS
CAKEWALK Pro Audio 6.0 英語版

動作環境　Windows 95が動作するマシン

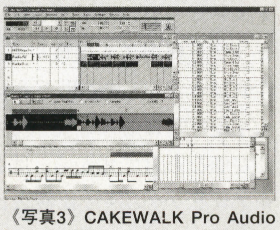
価格68,000円（デラックス・パック）
58,000円（スタンダード・パック）

高機能&軽快な動作がウリのCAKEWALKシリーズに，最新バージョン『CAKEWALK Pro Audio 6.0』が登場しました（写真3）。

リアルタイム入力・譜面入力・ピアノロール・数値入力と多彩な入力方式をサポートし，ブロック単位での編集能力に優れているCAKEWALKは前バージョンからMIDIにオーディオをミックスしたデータの編集がサポートされました。新バージョンでは，さらにオーディオ・データの編集機能やエフェクト機能が強化されています。

また英語版パッケージには，CAKEWALK Pro Audio 6.0本体のほかに，さまざまなMIDI／オーディオ素材を満載した『THE MUSICIAN'S TOOLBOX Ⅱ』が同梱されています。

初心者にも扱いやすく，上級者にも満足できる性能を持つCAKEWALKシリーズは，誰にでもオススメできるMIDIシーケンス・ソフトとなっています。



《写真3》CAKEWALK Pro Audio 6.0英語版は，オーディオの編集機能を中心に強化されている

さらにコンピュータ・ミュージック情報を求めるならコレ！
10/11(土)発売！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 11月情報号
特　集　音源規格とフォーマットについて考える
特別企画　ネットやろうぜ完全マスター
サウンド編（by VB研助手3号）
ヤマハMU100でシンセを歌わせる！
定価　1,543円＋税

スーパーパソコンレクチャーX

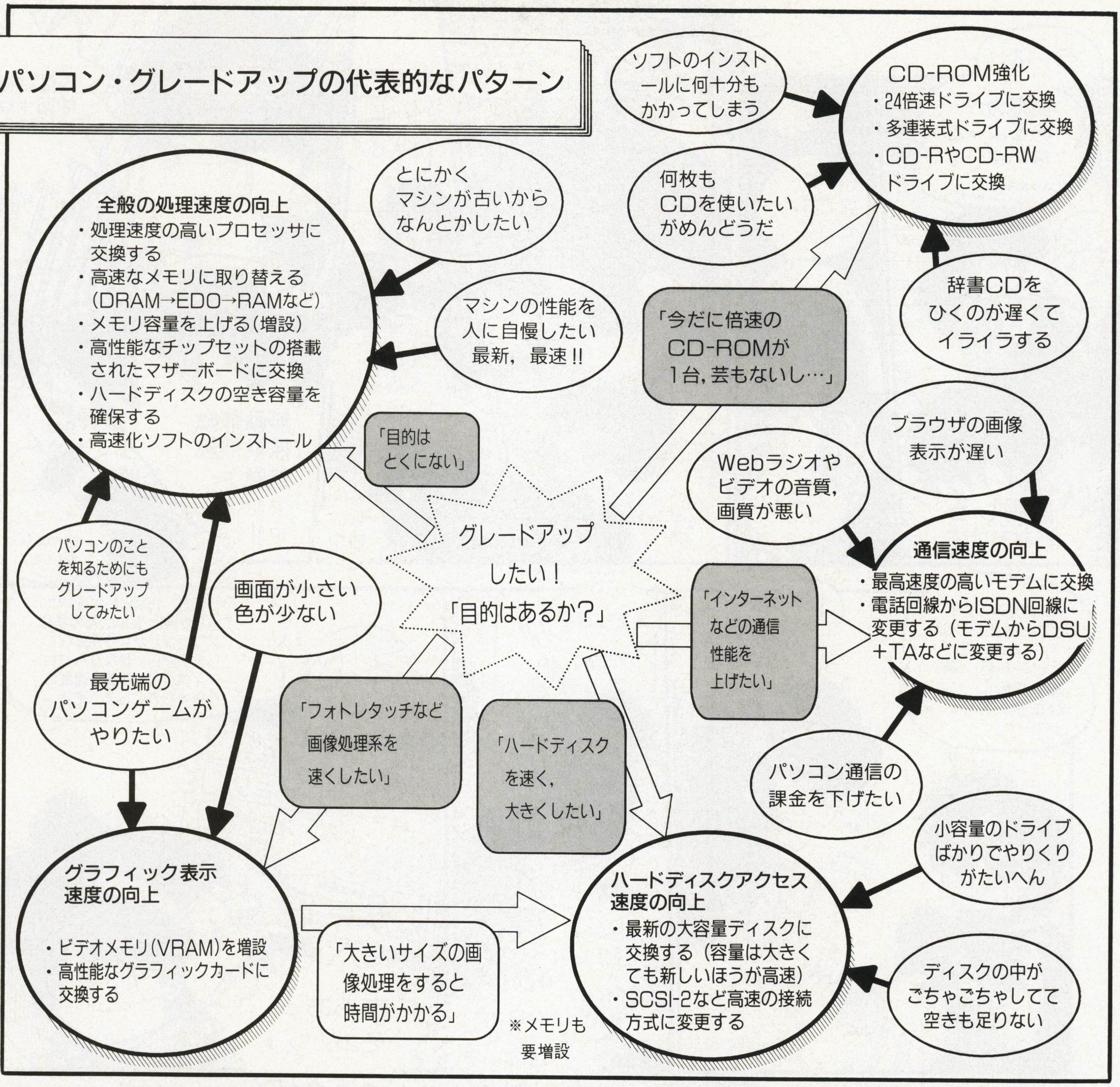
STAGE＃30:「パソコン・グレードアップ発動承認!!」

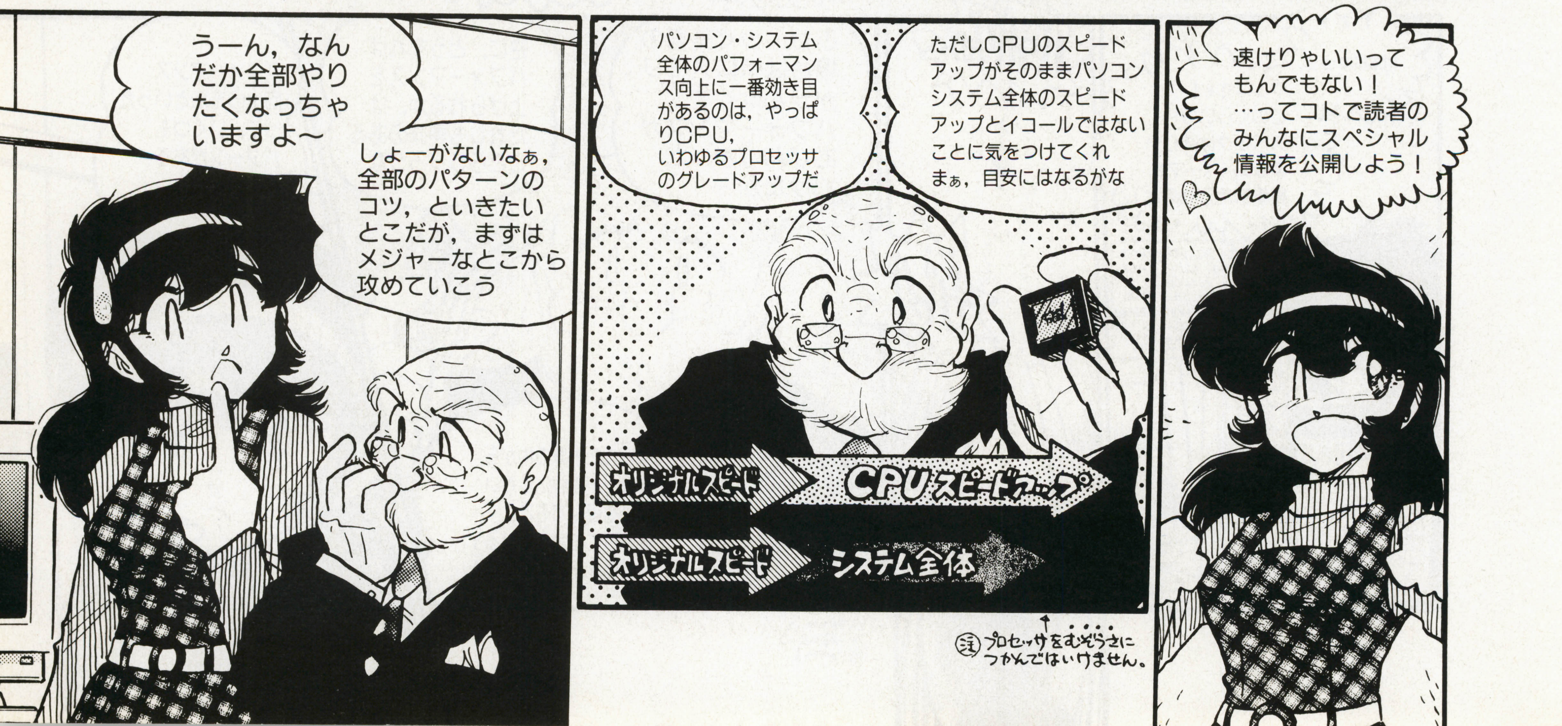
BY くり ひろし

★パソコンの性能向上はほんとにすごいものがあります。ほんのここ2年でCPU（最近はプロセッサという場合が多い）の処理性能は4倍以上になりました。「1年で性能2倍の法則」は健在です。
★そうなるとせっかく買ったパソコンがふびんでならなくなるのは人情です。他の家電製品とパソコンの最大の違いこそ,「グレードアップできる」ことです。買い換えなくたって，立派に最新パソコンに匹敵する性能を持たせられるのです！
★プロセッサの交換にはマザーボードから交換しなければならない場合もあります。マザーボードによって対応しているプロセッサが違います（わかりやすい例では，Pentium IIの形はゲーム機のカセットのような形ですから，これまでのソケット型のマザーボードには全く装着できません）ので，ベーマガの記事やお店の人によくたずねてみましょう。
★メーカー製のパソコンでも，互換プロセッサを採用する機種が増えています。性能は本家をしのぐ場合すらあり，もちろん互換性はほとんど完璧ですし，そのうえ安価なわけですから，当然ですよね。
★プロセッサの速度比較表は，intel社製プロセッサの速度比率をiCOMP® index 2.0でのintel社発表データから，AMD社製，Cyrix社製プロセッサの速度比率はWinstone® 97での各社の発表データを参考にしています。もともとの性能算出方法が違うので，厳密には正しい比較になっていません。あくまでも参考として見るようにしてください。
★プロセッサの市場実勢価格は，1997年9月中旬における各社Webページでの通信販売などの価格調査に基づくものです。したがって本号の発行時には，すでにデータは変わっています。速度比較同様，あくまでも参考として見てください。
★それでは来月も，パソコンレクチャーXにファイナル・フュージョン承認！

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

うーむ
説得力があるよーなないよーな
信用しろおおおオオ
…たまには
ま…，
いーわ，見てちょーだいな
ただし……
まーちーがーってもーこーわーしーたーらーモーターダーゼーはーずー
ふむ
ふんふん
んふふふふふ…
はいはーい わかってますってば
無駄無駄無駄無駄無駄ァアアア!!
な，何？
ふはははははは…はあっはははははははあぁあっ
こ…これじゃ速かぁならないよぉ
以前のレクチャーでやったじゃん，「パソコンのスピードは一番遅い部分にひきずられる」って…
!?
そんなはずないわよ！
CPUはもちろん，CD-ROMだってゥン10倍速だし，ハードディスクだってSCSI-2接続の3.2GBのだし！
メモリは？
もちろんEDOよ！
…8MB×2…ひょっとして…足りない？
ううむ，16MBしかないとOSがWindows95の場合，スワップがかなり発生してしまうから…かなりハードディスクの読み書き速度にひきずられてしまうぞよ
SWAPって？
メモリ
メモリ
不足メモリ
ハードディスク
あああっそっかぁァ
ははは っ！
やっぱさぁ！このくらいのスペックは欲しいよなぁ，ベーマガ編集部たるものさ！
ディスプレイ 20インチトリニトロン
マザーボード：SLOT1、ATX
チップセット：440LX
ビデオ：某ミレニアムII 8MB
メモリ：EDO 64MB×4＝256MB
ハードディスク：SCSI-2 4.2GB
SB-AWE64クラスサウンドボード
ISA/EISA×2 PCI×4
ISDN/DSU内蔵TAボード
LANボード100BASE-T
640MB OW-MO
バックアップ用DAT DDS-3
FD3.5 コンパチLS-120
CD-ROM 50倍速
CD-RW（2/6倍速）
ミドルタワーケースATX用
さぁ，おいくら!?
バグバグの－
デバッグ!!
ふむ，つぐ美君の場合は単にメモリが足んなくてパフォーマンスがあがんなかったわけだが…
逆に，どうすればパフォーマンスを上げられるか，はだれしも興味のあるところじゃろうな
限られた予算の中から，自分が一番強化したい部分を選んでそこに集中してお金をかける！ってのが王道なんじゃが…
パフォーマンス向上の方法といったって，いくつもパターンがあるわよねぇ


パソコン・グレードアップの代表的なパターン
グレードアップしたい！「目的はあるか？」
全般の処理速度の向上
・処理速度の高いプロセッサに交換する
・高速なメモリに取り替える（DRAM→EDO→RAMなど）
・メモリ容量を上げる（増設）
・高性能なチップセットの搭載されたマザーボードに交換
・ハードディスクの空き容量を確保する
・高速化ソフトのインストール
とにかくマシンが古いからなんとかしたい
マシンの性能を人に自慢したい 最新，最速!!
「目的はとくにない」
パソコンのことを知るためにもグレードアップしてみたい
画面が小さい 色が少ない
最先端のパソコンゲームがやりたい
「フォトレタッチなど画像処理系を速くしたい」
「ハードディスクを速く，大きくしたい」
グラフィック表示速度の向上
・ビデオメモリ（VRAM）を増設
・高性能なグラフィックカードに交換する
「大きいサイズの画像処理をすると時間がかかる」
※メモリも要増設
ハードディスクアクセス速度の向上
・最新の大容量ディスクに交換する（容量は大きくても新しいほうが高速）
・SCSI-2など高速の接続方式に変更する
小容量のドライブばかりでやりくりがたいへん
ディスクの中がごちゃごちゃしてて空きも足りない
ソフトのインストールに何十分もかかってしまう
何枚もCDを使いたいがめんどうだ
CD-ROM強化
・24倍速ドライブに交換
・多連装式ドライブに交換
・CD-RやCD-RWドライブに交換
辞書CDをひくのが遅くてイライラする
「今だに倍速のCD-ROMが1台，芸もないし…」
Webラジオやビデオの音質，画質が悪い
ブラウザの画像表示が遅い
通信速度の向上
・最高速度の高いモデムに交換
・電話回線からISDN回線に変更する（モデムからDSU＋TAなどに変更する）
「インターネットなどの通信性能を上げたい」
パソコン通信の課金を下げたい


うーん，なんだか全部やりたくなっちゃいますよ～
しょーがないなぁ，全部のパターンのコツ，といきたいとこだが，まずはメジャーなとこから攻めていこう
パソコン・システム全体のパフォーマンス向上に一番効き目があるのは，やっぱりCPU，いわゆるプロセッサのグレードアップだ
ただしCPUのスピードアップがそのままパソコンシステム全体のスピードアップとイコールではないことに気をつけてくれ まぁ，目安にはなるがな
オリジナルスピード
CPUスピードアップ
オリジナルスピード
システム全体
速けりゃいいってもんでもない！…ってコトで読者のみんなにスペシャル情報を公開しよう！
（注）プロセッサをむぞうさにつかんではいけません。

これが最新プロセッサ速度比較&性能対価格比較だ！

プロセッサ(CPU)名	処理速度比較	性能対価格比指数		プロセッサ(CPU)名	処理速度比較	性能対価格比指数	
Intel PentiumII 300MHz Processor	124.3	0.60	☆	Intel Pentium 233MHz w/MMX	76.0	1.14	★
Intel PentiumII 266MHz Processor	113.5	0.94	★	Intel PentiumPro 180MHz	73.8	1.27	★
Cyrix 6x86MX PR233 processor	101.0	1.44	★☆	Intel Pentium 200MHz w/MMX	68.2	1.46	★☆
Intel PentiumII 233MHz Processor	100.0	1.00	★	Intel Pentium 200MHz ODP w/MMX	67.8	1.29	★
AMD K6/233MMX Enhanced Processor	97.0	1.75	★☆	Intel Pentium 180MHz ODP w/MMX	61.0	1.31	★
AMD K6/200MMX Enhanced Processor	93.9	2.36	★★	Intel Pentium 166MHz w/MMX	59.9	2.08	★★
Cyrix 6x86MX PR200 processor	93.2	2.43	★★☆	Intel Pentium 166MHz ODP w/MMX	58.8	1.67	★☆
Cyrix 6x86MX PR166 processor	88.8	3.53	★★★☆	Intel Pentium 200MHz Processor	53.2	1.20	★
AMD K6/166MMX Enhanced Processor	87.7	3.20	★★★	Intel Pentium 166MHz Processor	47.6	1.95	★★
Intel PentiumPro 200MHz Processor	82.4	0.95	★	Intel Pentium 150MHz Processor	42.7	1.96	★★
Cyrix 6x86 PR200+ processor	80.1	5.49	★★★★★☆				

★この速度比較表は，Intel PentiumII 233MHzの処理速度を100とした時のプロセッサ同士の速度比較を，各社発表のデータをもとに作者が独自に作成したものです。

★性能対価格比指数は，Intel PentiumII 233MHzを100とした場合の市場実勢価格に対する処理速度性能の比率を表す（価格あたりの性能）ものです。

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その7 文章の見出しや段落をつけてみよう

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

この記事のおかげで，ホームページ作りに挑戦している人が急増中（希望的憶測）？　インターネットに接続できなくても，テキスト・エディタとWWWブラウザがあればホームページ作成に挑戦できるので，興味のある人はぜひチャレンジしてみてください。

今回は，ホームページをよりカッコよく見せる，文章の上手な配置や段落分けについて紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

見出し，段落をつけて文章を読みやすくしよう

今回は，文章を読みやすくするためのタグを紹介します。このページを見てもそうですが，文章には，「段落」や「見出し」というものがあります。段落は文章を適当なところで区切って読みやすくするために，見出しはその段落で何を紹介しているか表すのに必要です。

HTMLでも，文章中にそうした段落や見出しを指定することができます。まずは<P>という段落タグと，その利用方法を紹介しましょう。

うしろに空行をつけたい場合
(1) 文章<P>
前後に空行をつける場合
(2) <P>文章</P>

それでは，**リスト1**を実際に入力して，<P>タグがどのように働くのかを見てみましょう。

リスト1をWWWブラウザで表示すると，**写真1**のようになります。リスト中の“(1)～”に続く文章には，終わりに
タグをつけて改行していてます。この場合，すぐつぎの行に文章が続いていますね。終わりに<P>タグを記してある，(2)の文章を見てみましょう。続きの文章は，1行空白を設けてそのつぎの行からはじまっています。つまり，文末に<P>タグを付けると，段落分けができることになります。文章に区切りをつけて，別のことを書き続けたいときに利用するといいでしょう。

続いて(3)の文章を見てみましょう。(3)の文章は，<P>～</P>で囲んであります。(3)の前の文章は
で改行させているので，本来ならすぐつぎの行に(3)の文章が続くはずです。しかしこの場合，まず1行空白が設けられて(3)の文章が表示され，続きの文章も1行空白の後に表示されています。

どうやら<P>～</P>タグで囲まれた文章は，その前後に空白の行を1行ずつ確保するようです。段落としての他に，文章を強調するために空行を設けたいときにも利用できそうですね。

《リスト1》段落タグを使ったサンプル・リスト

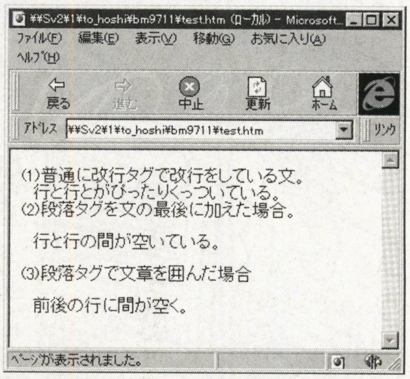
```
<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
(1)普通に改行タグで改行をしている文。<BR>
  行と行とがぴったりくっついている。<BR>
(2)段落タグを文の最後に加えた場合。<P>
  行と行の間が空いている。<BR>
<P>(3)段落タグで文章を囲んだ場合</P>
  前後の行に間が空く。<BR>
</BODY></HTML>
```

表示位置を指定してかっこよくレイアウトしよう

<P>タグには空白の行を作りだす他にも，文章の表示位置を左／中央／右と指定することができます。指定方法はつぎのとおり。

■中央　<P ALIGN="CENTER">～</P>
■左揃え <P ALIGN="LEFT">～</P>
■右揃え <P ALIGN="RIGHT">～</P>

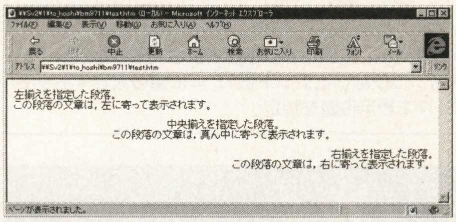
これらのタグで文章を囲むと，囲まれた文章がそれぞれ，中央／左揃え／右揃えで表示されます。**リスト2**を入力して，WWWブラウザで表示してみましょう。それぞれWWWブラウザの横幅を基準に，左揃え／中央／右揃えで表示されま



《写真1》段落タグを使った例。文章の前後にある空白行は，<P>タグによって確保されている

《リスト2》表示位置を指定サンプル・リスト

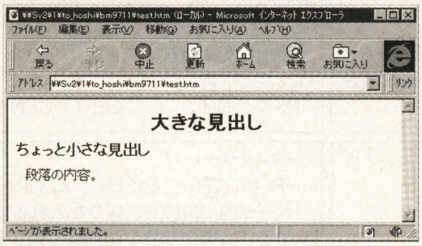
```
<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<P ALIGN="LEFT">
左揃えを指定した段落。<BR>
この段落の文章は，左に寄って表示されます。
</P>
<P ALIGN="CENTER">
中央揃えを指定した段落。<BR>
この段落の文章は，真ん中に寄って表示されます。
</P>
<P ALIGN="RIGHT">
右揃えを指定した段落。<BR>
この段落の文章は，右に寄って表示されます。
</P>
</BODY></HTML>
```



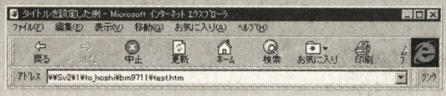
《写真2》段落タグで表示位置を変更できる。レイアウトにこだわりたいときに利用しよう

《リスト3》見出しタグを使ったサンプル・リスト

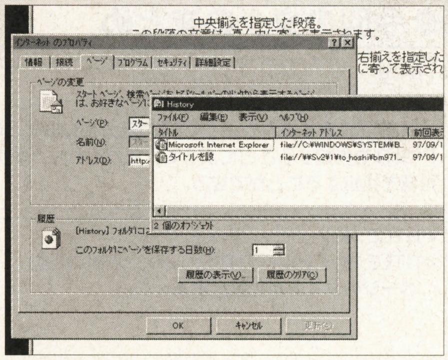
```
<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<H2 ALIGN="CENTER">大きな見出し</H2>
<H3 ALIGN="LEFT">ちょっと小さな見出し</H3>
<P ALIGN="LEFT">
  段落の内容。
</P>
</BODY></HTML>
```



《写真3》見出しタグを使うと，指定した文章だけ文字サイズや表示位置を指定できる



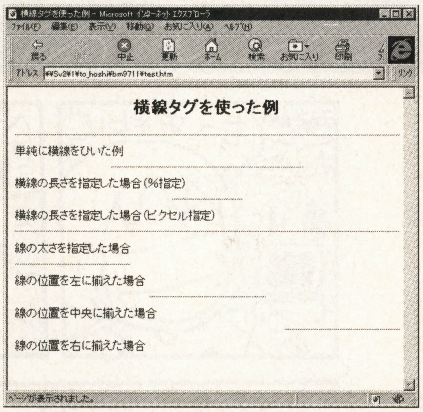
《写真4》タイトルを指定すると，ブラウザのウィンドウ上部に表示される



《写真5》タイトルが設定されていると，履歴表示の際どんなページを見たかわかりやすい

《リスト4》横線タグを使ったサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>横線タグを使った例</TITLE></HEAD>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<H2 ALIGN="CENTER">横線タグを使った例</H2>
<HR>
単純に横線をひいた例
<HR WIDTH="50%">
横線の長さを指定した場合（%指定）
<HR WIDTH="100">
横線の長さを指定した場合（ピクセル指定）
<HR SIZE=2>
線の太さを指定した場合
<HR WIDTH="30%" ALIGN="LEFT">
線の位置を左に揃えた場合
<HR WIDTH="30%" ALIGN="CENTER">
線の位置を中央に揃えた場合
<HR WIDTH="30%" ALIGN="RIGHT">
線の位置を右に揃えた場合
</BODY></HTML>
```



《写真6》いろいろな横線をひいてみた。どの表示位置がかっこよく見えるかな？

したね（**写真2**）。これらの表示指定は，WWWブラウザの表示領域を変更しても有効なので，レイアウトを考えて表示したいときに有効です。

見出しで内容を表す

つぎは見出しです。見出しタグは，段落の前に見出しをつけたり，ページの先頭にタイトルを表示するのに使います。

見出しタグ

<H○>見出し</H○>

○の部分で文字の大きさを指定します。文字の大きさは1～6まで6段階に設定でき，1が最大，6が最小となります。

また<P>タグ同様，<H>タグでも「ALIGN=～」の記述を加えることで，表示位置を左／右／中央に指定することが可能になっています。**リスト3**とその表示結果（**写真3**）を見れば，ひと目でわかりますね。

見出しタグの場合，閉じる側にも文字サイズを指定する必要があるので，入力を忘れないようにしてください。

タイトルを設定してページ内容をアピール

見出しを紹介したついでに，ページ・タイトルの設定方法も紹介しましょう。

ページ・タイトルというのは，WWWブラウザのタイトルバーに表示される，ページの内容を示した文章のことです（**写真4**）。以前説明した，ヘッダ部（<HEAD>～</HEAD>の間）につぎのような記述を加えることで，タイトルを表示させることが可能になります。

<TITLE>ページの名前</TITLE>

タイトルを設定すると，**写真4**のようにブラウザのタイトルバーにページのタイトルが表示されたり，ブラウザの履歴情報に使われたりします（**写真5**）。

タイトルが設定されていないと，通常ファイル名とその収録場所（http://～○.htmなど）がその代わりに表示されます。タイトルが設定されているほうが，ページを見る人にはどんな内容かわかりやすくていいですね。

横線でページ内を区切る

同じページ内に複数のコーナーがあったり，用語解説などを本文とわけて紹介したい場合，見出しや段落で分ける他に，ページ内に横線をひいて区分けする方法もあります。

そこで登場するのが<HR>タグ。このタグを記した場所に，横線が表示されます。

ただこのタグを書くだけでもいいのですが，<HR>タグでは線の長さ／太さ／左右の表示位置などを指定することもできます。レイアウトにこだわるのであれば，これらの設定を利用しない手はありません。以下が指定できる項目と表記方法です。

<HR WIDTH=線の長さ SIZE=線の太さ ALIGN=表示位置>

線の長さは，うしろに“%”をつけることで，ページの横幅に対する割合で指定することができます（%をつけないとドット数での指定になります）。太さはドット数で，数字が大きいほど太くなります。表示位置は，<P>タグや<H>タ

グ同様，左／中央／右と三つの指定が可能です。<HR>タグの使用例は**写真6**。**リスト4**を入力して，WWWブラウザで表示して確認してみてください。

いろいろ線の太さや表示位置を変えてみたり，これまで紹介した段落タグや見出しタグを利用して，かっこよく表示できる工夫をしてみましょう。

●今回のタグのまとめ

<P>タグ <P ALIGN=○○>文章</P> 段落を設定するタグで，○○の部分にLEFT／CENTER／RIGHTを指定することによって，それぞれ左／中央／右に表示位置を指定することができる。	<H>タグ <H□ ALIGN=○○>見出し</H□> 見出しを指定するタグで，□に1～6で文字の大きさを記述する。数字が小さいほど大きな文字となる。 <P>タグ同様，○○にLEFT／CENTER／RIGHTを入力することで表示位置を指定可能。
<TITLE>タグ <TITLE>タイトル</TITLE>（ヘッダ部に記述） ページのタイトルを設定する。	<HR>タグ <HR WIDTH=○ SIZE=△ ALIGN=□> ページ内に横線で区切りを入れるためのタグ。○に表示する横線の長さ（%をつけると表示するWWWブラウザの横幅に対する割合，つけないとドット数），△に線の太さ（ドット数で指定），□にLEFT／CENTER／RIGHTで表示位置を指定。

神奈川の ホームページに夢中！

夢中その1　気がつけばコラム連載

どうもどうもはじめまして。今回からきょーこさんに代わり，このコーナーを支配することになりました漫画家の神奈川のりこです。

パソコン歴は約1年半。自分のマシンを持ってからは1年目です。やっとローンの支払いが終わりました（買った当初は最高のマシンだったのに，とほほ…）。私は，主にホームページ制作，メール交換，あとゲームを楽しむのにパソコンを利用しています。

最初は「自分のホームページを持つなんて，そんなだいそれたコトできますかっ！」と思っていたので（今は堂々と公開していますが），ネットサーフィンして，気にいったホームページを見つけたらメールをだしたりして楽しんでいました。けっこう有名なかたでも，メールをだすとお返事をくださったりするので，マメにメールをだしてみるのも良いですヨ（神奈川もはじめてメールくださったかたにはなるべくお返事していますです）。ホームページを作っていて得したことは，こうしてパソコン関係のお仕事をいただけるようになったことですね。

すごい特技を持っているという人は，ホームページで公開してみてはいかがでしょうか？

ではでは，次回は神奈川のホームページ制作（失敗？）談です。お楽しみに！

筆者紹介＆次号予告
神奈川のりこ

きょーこさんに代わってコラム担当になったぐーたら漫画家。ひそかにコラム乗っ取りを画策しているらしい。次回，神奈川さんのホームページ制作（失敗？）談を紹介。「ワタシのイケナイ秘密」。ホームページはベーマガだぜ！

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

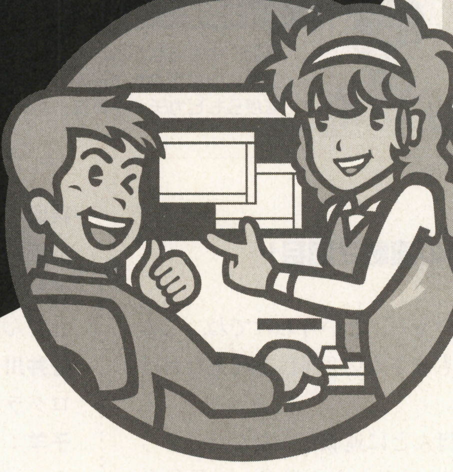
★★★★★ ★★★★★

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
DOS/V
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

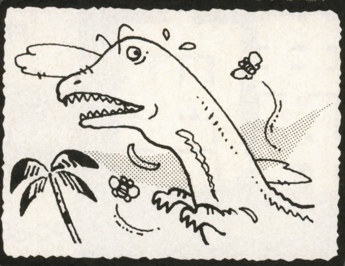
編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

セガ ジェントル3研発！ゲームの作りかた教室

2時間目 「ホーミングは男のロマン」

```
110 DIM
X(10),Y(10),AG(10),TX(10),TY(10),
120 ' init
130 SPEED=20:PER=0.55
240    YY=TY(N(I))-Y(I)
250    R=ATN(YY/XX)
260    IF 0 >       XX THEN R=R-3.1415
270    IF R >  3.1415 THEN R=R-6.283
```

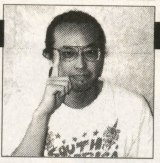


講師紹介

ガンシューティング・ゲーム「ロストワールド」のプログラマー

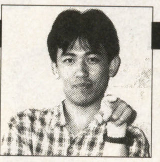
呉田武司

ポケモン，ヨーヨー，バスマスター，フィギュアなど，うちのチームはおもちゃだらけだ。しかし，これも辛い仕事で疲れた心を癒してくれる大切なモノなのだ（本当か？）。おもちゃを片づけろとの声にも負けず今日も俺達は働くぜ。ピカチュ。



伊藤雅朗

今頃，ゲームボーイ（シルバー），ポケモン（青）な男，26歳。モニタが4台ある現状でも，デジタルRGB入力付きのCZ−600Dだけは捨てられないと思ってしまうところに哀愁を感じる。ベーマガ歴14年。



佐井川師治

最近，今さらながらポケモン（緑）にはまる。しかも仕事中に。ACアダプタにつながれたゴールドゲームボーイは常に電源ON!プログラムをしながらもピカチュウの様子が気になって仕方がない。

まさかの連載2回目！

呉田：　いやー，というわけでね，このコーナーもまさかの2回目を迎えたわけだけども。

伊藤：　ほんとに連載だったんだ！てっきりFooすけさんとの勝負（8月号参照）のごほうびに1回だけページをもらったのかと思ってた。

呉田：　ちがーう！このコーナーは，毎月悩める子羊プログラマーのために，プログラムの教室を開いているんだよ。

佐井川：…で，その子羊プログラマー達から質問はきてるの？

一同：　……。

悩める子羊再び！

子羊：　ジェントル3研のみなさーん，助けてほしいっス！

呉田：　さあ，今月もプログラムについて悩んでいる人がきたよ！

子羊：　あのー，「ロストワールド」のことなんスけど…。

佐井川：また「ロストワールド」か！プログラムの質問をしてくれよ！

子羊：　…すいません。それでですねえ，1面のコンピのところでいつもやられちゃうんっスよ。3匹くらいいっぺんに飛びかかってこられたりして…。

呉田：　あーコンピね。あの緑色の小さくてぴょんぴょん跳ねまわるやつだね。

伊藤：　あいつって，数が多い上に小さくてちょこちょこ動くもんだから，やっかいなんだよな。

佐井川：しかも，容赦なく3匹同時攻撃とかしてくるし。

子羊：そうなんスよ。どうすればいいんスか？

伊藤：　先月教えた「ロストワールド」の基本理念は？

子羊：　えーと…，「恐竜の親子愛」っスよね。

佐井川：ちがーう！「恐竜は頭を狙って撃て！」だろ！

伊藤：　そう。恐竜の頭を撃つと，その周りにいる仲間の恐竜がびっくりして立ち止まるというシステムは，もちろんコンピにもあてはまるんだよ。

子羊：　マジすか？……ほんとだ！頭を撃ち続けるとコンピは襲ってこないぞ！ありがとう！ジェントル3研！

呉田：　これでTREXに会えるね！

そして悩める子羊の見たモノは！

子羊：　それにしても，コンピのステージで飛び回ってるハエは，妙にぶきみっスよね。これってただぐるぐる回してるだけなんスか？

呉田：　とんでもない！このハエは，自分の目標とする位置に向かって飛んでいるんだよ。

佐井川：ホーミングってことだよね（やっと本題にはいったよ…）。

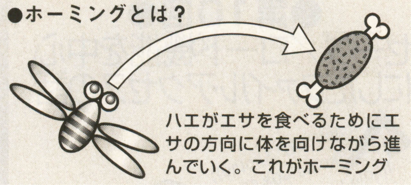
呉田：　そう！ホーミングこそ男のロマン！というわけで今月は「ホーミング」をつくってみよう！

ホーミングって何？

佐井川：ところで，ホーミングっていうのはどういう動きをいうんだっけ？

伊藤：　一般的には，「ホーミング・ミサイル」といわれるように，目標となるターゲットの位置と自分の位置から，飛ぶ

《第１図》



方向を計算して追いかけることをいうね。

呉田： そう。そういう意味では，ハエだって同じことだよ。自分が目標としているもの（エサ）に向かって方向を計算して飛ばせばいいんだ。

佐井川： それじゃあ，早速つくってみよう！

呉田： ちょいちょいちょちょいのちょい！できた！

伊藤： え？もうできたって？

呉田： じつは前からこういうのやろうと思ってたから，作っておいたんだ。

ホーミングのプログラムを読む!

佐井川： さすがだ。どれどれ，**リスト１**だね。まずは変数を初期化して，そのあとにメインか。

伊藤： メインでは，自分の位置から目標（エサ）への角度を求めているんだ。そしてそのあとのIF文は，角度を０～3.14（ラジアン）のループにするための条件式だね。そうしないと，例えば3.13の方向を向いているハエが，０の方向にあるエサに向かうためにぐるっと１周してしまうんだ。

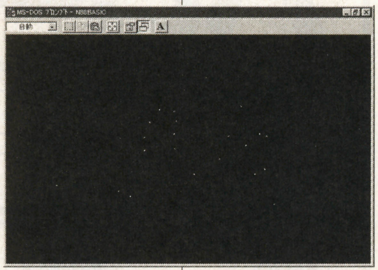
呉田： そしてそのあとがホーミング。現在の角度を目標の角度に近づけるんだけど，その角度差の数%（今回は55%）だけ近づけているんだ。そうすることによって，目標との角度差が大きいときは大きく旋回して，ある程度近づいてくると微調節するようになるんだ。

佐井川： その近づける割合を調節（０～１）してみると，おもしろいと思うよ！今回の55%というのは，つくったマシンが遅すぎたのでこんな大きな値にしてるけど，ほんとはもっと小さくていいんだ。あと，スピードも調節してみてね。

一同： かんせーい！

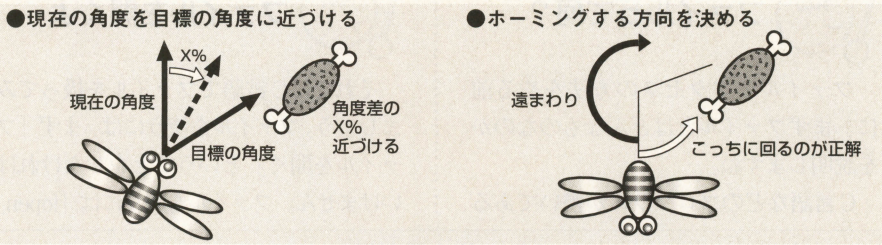
《リスト１》ホーミングのサンプル・プログラム・リスト（N88-BASIC用）

```
1 ' /*                                 */
2 ' /* SEGA                            */
3 ' /*  AM R&D Dept.#3                 */
4 ' /*                                 */
5 ' /*                                 */
100 SCREEN 3:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1
110 DIM X(10),Y(10),AG(10),TX(10),TY(10),T(10),N(10)
120 ' init
130 SPEED=20:PER=0.55
140 FOR I=0 TO 9
150   X(I)=RND*640:      Y(I)=RND*400
160   TX(I)=RND*320+160:TY(I)=RND*200+100
170   AG(I)=RND*3.14:T(I)=0:N(I)=INT(RND*10)
180 NEXT
190 ' main loop
200 *MAIN
210 FOR I=0 TO 9
220   IF 0 >= T(I) THEN T(I)=RND*30:N(I)= INT(RND*10) ELSE T(I)=T(I)-1
230   XX=TX(N(I))-X(I):IF XX=0 THEN R=0 : GOTO *HORMING
240   YY=TY(N(I))-Y(I)
250   R=ATN(YY/XX)
260   IF 0 >      XX THEN R=R-3.1415
270   IF R >  3.1415 THEN R=R-6.283
280   IF R < -3.1415 THEN R=R+6.283
290 '
300 *HORMING
310   IF (ABS(R-AG(I)) > 3.1415) THEN IF R>AG(I) THEN AG(I)=R*(1-PER)+(AG(I)
+6.283)*PER ELSE AG(I)=R*(1-PER)+(AG(I)-6.283)*PER ELSE AG(I)=R*(1-PER)+AG(
I)*PER
320   X(I)=X(I)+SPEED*COS(AG(I))
330   Y(I)=Y(I)+SPEED*SIN(AG(I))
340 NEXT
350 ' draw
360 FOR I=0 TO 9
370   LINE (XB(I),YB(I))-(XB(I)+1,YB(I)+1),0,B   'Erase
380   LINE ( X(I), Y(I))-( X(I)+1, Y(I)+1),7,B   'Fly
390   LINE (TX(I),TY(I))-(TX(I)+2,TY(I)+1),2,BF  'Meat
400   XB(I)=X(I):YB(I)=Y(I)
410 NEXT
420 '
430 GOTO *MAIN
```



▲プログラムの実行画面。RUNすると，赤いドットに向かって白いドットがほら，飛ぶ飛ぶ！

《第２図》



さあ，実行してみよう!

佐井川： RUN!ぐるぐるぐるぐるハエハエハエハエ！

伊藤： これを応用すれば，シューティング・ゲームのホーミング・ミサイルとかつくれるね。

呉田： そう！シューティング・ゲームこそ男のロマン！

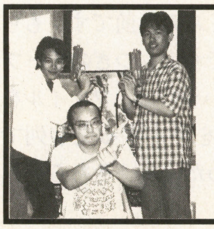
佐井川： あれ？ホーミングじゃないの？

呉田： あーそうそう，ホーミングこそ男のロマン！

佐井川： 読者のみなさんも，今回のホーミングを使ったおもしろいゲームをベーマガにどんどん投稿しよう！

伊藤： あと，質問や感想なんかも送ってね！

一同： そしたら！



Q&Aコーナー開始
質問
どしどし受け付けます！

このコーナーは，ベーマガ読者であり，セガ・エンタープライゼスAM3研・現役バリバリのプログラマーによるゲーム作成のワンポイント講座です。

なお，コーナーでは，ゲーム作成について，わからないことや悩んでいることなど質問を受け付けます。ジェントル３研のプログラマーがみなさんの質問にお答えしていきます。ご意見，要望などもOKです。どしどしお便りをお寄せください。

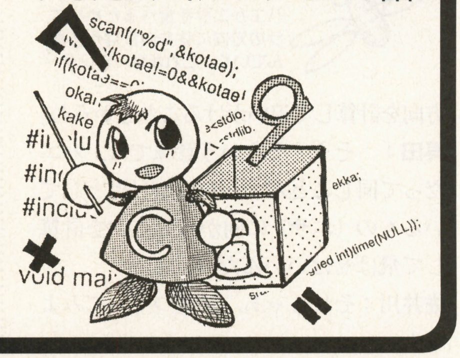
宛先：マイコンBASICマガジン編集部「ジェントル３研発！ゲームの作りかた教室」係

ハロー! C言語ワールド

学生&未来のプログラマー必見!
今度こそつまずかない
C言語講座

●第10回●
セーブ/ロード機能を中心にしたファイル・アクセスの話

四辻 孝文
(すたじおのま)



＊プログラムはコンパイラに付属のものや，市販のエディタを使って打ち込みます。サンプル・プログラムを実行するにはTURBO CやMS-CなどのCコンパイラが必要になります。なおコンパイラはC++のものでもとくに問題はないはずです

この講座も早いモノで10回目です。2桁に突入ですね。さて今回は，ファイル・アクセスについてやっていきたいと思います。

現在のゲームには，ほぼすべてと言ってもいいくらい，セーブ/ロードの機能が付いていますよね。そういった機能をC言語でどうやって実現するか，これが今回のテーマです。

ファイルって何？

ファイル・アクセスの方法をやる前に，まずファイルとはどんなものなのかを説明しますね。

C言語などのプログラムが書いてあるものをソース・ファイルと言いました。文章が書いてあるものはテキスト・ファイルと言いますし，絵のデータが入っているものは，画像ファイルなどと言いますね。

こんな感じで，情報の集合のことをファイルと呼びます。そしてファイルには名前が付いています。それが，ファイル名ですね。

ファイルを開くよ

それではC言語でファイルを扱ってみましょう。ファイルを使うには，まず「ファイルを開く」ということをしなければいけません。ファイルを開くには「fopen」関数を使います。

●ファイル・ポインタの宣言

その前に，やっておかなければいけないことがあります。C言語でファイルを扱う場合，どのファイルのどこを見ているか，ということを記憶しておく必要があります。

この「どのファイルのどこを見ているか」という情報を記録するためのものを「ファイル・ポインタ」といいます。

そんなわけで，まずファイル・ポインタの宣言をしなければいけません。ファイル・ポインタを宣言するには「FILE ＊fp」などとします。この「fp」というのがファイル・ポインタの変数名で，前に「＊」がついているのは，これがポインタ変数だという印なんですが，今のところ気にしないでください。とりあえずファイル・ポインタの宣言には「＊」が頭に付く，と覚えておけば大丈夫です。

●ファイルを開く関数

では，「fopen」関数の説明をします。「fopen」関数はファイルを開くための関数で，書式は

fopen（ファイル名,オープンモード文字列）

となります。ファイル名はわかりますね。これから開くファイルの名前です。もちろん変数でもOKですよ。つぎのオープンモード文字列というのは，ファイルをどうやって開くかを指定する文字列です。**第1図**にまとめたので，そちらを見てください。

ファイルを開く関数
fopen（ファイル名，オープンモード文字列）

オープンモード文字列

1文字目

- **r** リード（読み込み）モード。読み込み用としてファイルを開く。ファイルが読み込めないか存在しない場合，ファイルを開くのに失敗する。
- **w** ライト（書き込み）モード。書き込み用にファイルを開く。ファイルが存在しない場合は新しく作る。すでにあった場合は，そのファイルの内容を捨てて新しいファイルにする。
- **a** アペンド（追加）モード。ファイルが存在しなければ新しく作り，すでに存在する場合，書き込む場合には後ろに追加される。

2文字目

- **b** バイナリモード。ファイルのデータを文字列（文字）としてではなく，単に値として扱う。これをつけなかった場合，ファイルはテキスト・モードで開かれる。
- **+** 更新モード。そのファイルに対して，読み込みも書き込みも可能なモード。ファイルの途中も書きかえることができる。これに対しアペンドモードではファイルの最後に追加することしかできない。

モードの例

- **r** テキスト・ファイル読み込みモード。
- **wb** バイナリ・ファイル書き込みモード。
- **ab** バイナリ・ファイル追加モード。
- **ab+** バイナリ・ファイル追加・更新モード。

《第1図》ファイル・オープンモード

そしてこの関数は，戻り値でファイルを開けたかどうかを表しています。ファイルが正常に開けた場合，そのファイルへのポインタが戻り値となります。この説明がよくわからなくても，今のところ気にしなくてもいいです。とりあえずこれでファイルを扱えるようになります。

●ファイルが開けない

ファイルが何らかの理由で開けなかった場合，戻り値は「NULL」（空ポインタ）になります。この場合，もちろんそのファイルを扱うことはできません。

「fopen」関数を使う場合「if」文と組み合わせて，ファイルが開けたかどうかをチェックさせるのが普通です。実際にプログラムを書くと

if((fp=fopen("savedat.sav","wb"))==NULL)

となり，この「if」の条件が満たされた場合，ファイルが開けなかったことになります。そうなったら「ファイルが開けなかった」というメッセージを出しておきましょう。

ファイルが開けなかった場合，大抵はそのプログラムを終了させます。ファイルが使えないまま続けてもしょうがないからね。

●プログラムの途中終了

プログラムを途中で終了させるには「exit」関数を使います。この「exit」関数を使う場合，「stdlib.h」というヘッダ・ファイルをインクルードする必要があります。

ファイルが開けなくて終了する場合，それはそのプログラムの処理が成功しなかったということなので，その「不成功」ということを「exit」関数の引数とします。それには「EXIT_FAILURE」というのを使って

exit(EXIT_FAILURE);

とします。ちなみに「成功」で終了させるには

exit(EXIT_SUCCESS);

とすればOK。

この「exit」関数の引数には今のところ深い意味はありませんが，一応書いておいたほうがいいでしょうね。

《リスト1》ファイルを開いて閉じるサンプル・プログラム

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>

void main(){
    FILE *fp;

    if((fp=fopen("test.tes","r"))==NULL){
        printf("ファイルが開けないよぉ¥n");
        exit(EXIT_FAILURE);
    }

    printf("ファイルを開きました¥n");

    fclose(fp);

    printf("ファイルを閉じました¥n");
}
```

```
ファイルを開きました
ファイルを閉じました
```

▲リスト1の実行結果

開いたら閉じよう

まだファイルに対して何の操作もしてませんが，とりあえず終わらせる方法をやりましょう。

さっき「fopen」関数でファイルを開きました。ファイル処理を終わらせるためにはそのファイルを閉じます。開いたものは最後に閉じておくわけですね。

ファイルを閉じるには「fclose」関数を使います。書式は

fclose（閉じるファイルのファイル・ポインタ）

です。たとえば，開くときに「fp」というファイル・ポインタを使ったならば，そのファイルを閉じるには

fclose(fp);

とすればいいわけです。

ではここで，**リスト1**を見てください。これはファイルを開いて，何にもしないで閉じるだけのプログラムです。このプログラムではファイル名を「test.tes」，リードモードでテキスト・ファイルとして開いています。そのときファイルが正常に開けなければ，このプログラムを不成功終了させています。

注意！！

プログラムを実行する前にいっておきますが，今回のプログラムはファイルを書いたり読んだりします。もしかすると元々あるファイルを壊してしまう場合があるかもしれないので，テスト用のディレクトリを作って，そこで試してみたほうがいいと思います。

このプログラムを実行すると，実行したときのカレント・ディレクトリに「TEST.TES」という0バイトのファイルができていると思います。ただし，ファイルを開いて何も書き込まずに閉じた場合，そのファイルが存在するかどうかは処理系に依存するため，もしかするとファイルが作られないかもしれません。

実際にファイルを読み書きしてみる

さて，ファイルを開く・閉じる方法はわかったと思うので，実際に何かファイルに書き込んでみましょうか。

ファイルに書き込むにしても何かデータがなければ意味がありません。ここではちょっとRPGっぽいデータを作って，書き込んでみます。

それではまず，書き込むデータを作ります。100ポイントを「体力」「攻撃力」「守備力」「素早さ」の四つに割り振り，さらに名前を入力させることにしましょう。名前は半角文字で8文字以内にして，ファイル名としても使います。拡張子はキャラクター・データの意味で「.CDT」とでもしましょうか。

データの入力部分は今までの知識でできるはずなので，ここではくわしくは解説しません。

ファイルへ書き込む

いよいよファイルに書き込みます。でもそんなにむずかしいことではありません。順番に書き込んでいくのなら，画面にデータを表示させるようなもんです。

ファイルにデータを書き込むには，主に「fputc」関数と「fwrite」関数を使います。

●「fputc」関数

まず「fputc」関数ですが，これはファイルに1文字書き込むための関数です。前にやったようにC言語では数値と文字は同じ物なので1バイトの数値（−128から127，符号なしの場合0から255）

《リスト2》ファイルを読み書きするサンプル・プログラム

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>

void main(){
  FILE *fp;
  int tmp;
  char name[10],flnm[13];
  unsigned char hp,ap,ac,dx;

  printf("1: キャラクターを作る¥n2: キャラクターを見る¥n3: 終了¥n");
  scanf("%d",&tmp);

  if(tmp==1){
    while(1){
      printf("¥n100ポイントを体力/攻撃力/守備力/素早さに振り分けてね。¥n");
      printf("[例 体:30 攻:15 守:20 早:35 の場合 30,15,20,35と入力]¥n");
      scanf("%d,%d,%d,%d",&hp,&ap,&ac,&dx);

      if(hp+ap+ac+dx > 100)
        printf("ポイントをオーバーしてるよ¥nやりなおし！¥n¥n");
      else
        break;
    }
    printf("¥nキャラクターの名前を教えてね（半角8文字以内）¥n");
    scanf("%s",&name);

    strcpy(flnm,name);
    strcat(flnm,".cdt");

    if((fp=fopen(flnm,"wb"))==NULL){
      printf("ファイル[%s]が開けないですぅ¥n",flnm);
      exit(1);
    }

    /*ファイルへの書き込み*/
    fputc(hp,fp);
    fputc(ap,fp);
    fputc(ac,fp);
    fputc(dx,fp);
    fwrite(name,sizeof(char),8,fp);

    fclose(fp);
  }
  else
    if(tmp==2){
      printf("¥nキャラクターの名前を教えてね（半角8文字以内）¥n");
      scanf("%s",&name);

      strcpy(flnm,name);
      strcat(flnm,".cdt");

      if((fp=fopen(flnm,"rb"))==NULL){
        printf("ファイル[%s]が開けないですぅ¥n",flnm);
        exit(1);
      }

      /*ファイルからの読み込み*/
      hp=fgetc(fp);
      ap=fgetc(fp);
      ac=fgetc(fp);
      dx=fgetc(fp);
      fread(name,sizeof(char),8,fp);

      fclose(fp);

      printf("キャラクター名：%s¥n",name);
      printf("体力：%d¥n攻撃力：%d¥n",hp,ap);
      printf("守備力：%d¥n素早さ：%d¥n",ac,dx);
    }
}
```

```
A:>pro2
1: キャラクターを作る
2: キャラクターを見る
3: 終了
1

100ポイントを体力/攻撃力/守備力/素早さに振り分けてね。
[例 体:30 攻:15 守:20 早:35 の場合 30,15,20,35と入力]
25,30,10,35

キャラクターの名前を教えてね（半角8文字以内）
ﾕｳｼｬﾊﾙｵ

A:>pro2
1: キャラクターを作る
2: キャラクターを見る
3: 終了
2

キャラクターの名前を教えてね（半角8文字以内）
ﾕｳｼｬﾊﾙｵ
キャラクター名：ﾕｳｼｬﾊﾙｵ
体力：25
攻撃力：30
守備力：10
素早さ：35
```

▲リスト2の実行結果

を書き込む場合にも使います。書式は

fputc（出力文字,書き込むファイルのファイル・ポインタ）

とします。ここでは出力文字といっていますが，べつに数値を書いても問題ないです。

リスト2を見てください。ファイルはもちろんライトモードで開きます。数値のデータも書き込むので，バイナリ・ファイルにしておきます。

注釈文で「ファイルへの書き込み」と書いてある部分を見てください。ここでキャラクターのステータスをファイルに書き込んでいます。ファイルへの書き込みは画面に文字を表示する場合と同じように，とくに指定しない限り，どんどん後ろに足されて書き込まれていきます。この書き込む位置をコントロールすることもできますが，それに関しては今回は触れずにおきましょう。

●「fwrite」関数

キャラクターの名前を書き込む部分では「fwrite」関数を使っています。こっちの書式は

fwrite（書き込む文字列の変数名,要素1個の大きさ,要素数,ファイル・ポインタ）

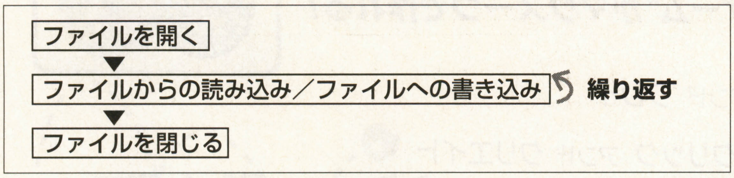
です。この関数は配列変数をファイルに書き込むときに使います。要素の大きさというのはその配列変数の型の大きさのことで，「char」型なら1，「int」型なら2（処理系によっては4だったりする）と型の大きさのバイト数になります。C言語には型の大きさを返すものが用意されているのでこれを使います。

sizeof（型名）

とすると，その型の大きさがわかります。「sizeof(char)」とすれば1になるわけですね。

要素数というのは配列変数に並んで入っている値をいくつ書き込むかということです。例えば「マルチメディア」という8文字の文字列（濁点も1文字分だからね）があって，これを要素数3で書き込むと「マルチ」と書き込まれます。

書き込みが終わったらファイルを閉じましょうね。



《第2図》ファイル操作の流れ

ファイルから読み込む

それでは書き込んだファイルを読み込んでみましょう。ちゃんと書き込めたでしょうか？ 今度はリードモード，バイナリ・ファイルで開きます。

ファイルから読み込むには「fgetc」関数と「fread」関数を使います。もう気がついたかもしれませんが，この二つの関数は書き込んだときに使った二つの関数に対応しています。ちょうど逆の動作をするわけです。

●「fgetc」関数

「fgetc」関数は「fputc」関数の逆で，ファイルから1文字読み込みます。ただ「fputc」関数の場合，書き込む文字（数値）は引数で渡しましたが，この「fgetc」関数では戻り値として返ってきます。書式は

fgetc（読み込むファイルのファイル・ポインタ）

です。普通は

tmp=fgetc(fp);

というように使います。こうすると変数「tmp」にファイルから読み込まれたデータが入るわけですね。

●「fread」関数

つぎの「fread」関数は書式が「fwrite」関数とまったく同じです。見てみましょうか。

fread（読み込み先文字列の変数名，要素1個の大きさ，要素数，ファイル・ポインタ）

ほら，おんなじでしょ。使いかたもほとんど同じで，ファイルから要素数のデータを配列変数に読み込みます。「fread」関数も「fwrite」関数も戻り値として読み書きに成功した要素数を戻り値として返します。ただ，この値が主に使われるのは「fread」関数のほうで，たとえばファイルに「アワリ」という3文字しかないのに10文字読み込もうとした場合は，3文字分しか読み込まれず，戻り値は3になります。

読み込む場合はファイルの最初のほうから最後のほうへと読み込まれていきます。とくに指定しない限りデータが読み込まれるたびに，読み込むデータの位置はつぎのデータの位置になります。

じつは，この読み書きされるデータの位置を取っておくためのものが，ファイル・ポインタなんです。なんでポインタというのかこれでわかりましたね。

他の部分はもうやったよね

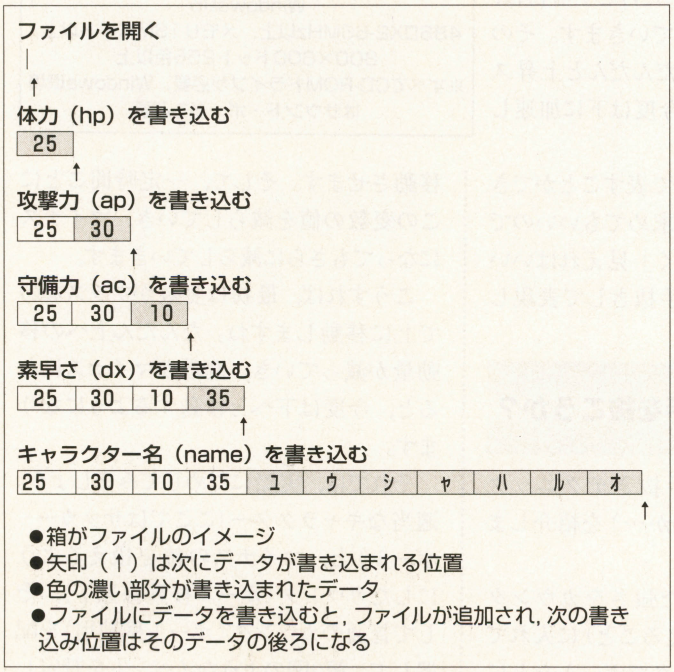
プログラムの他の部分に付いては，たいしてむずかしいことはやっていないので大丈夫だと思います。このプログラムでは三つもヘッダ・ファイルをインクルードしています。まずいつもの「stdio.h」。それに「exit」関数などの「stdlib.h」。最後に文字列操作のための「string.h」ですね。

だいたいのプログラムは（テキスト・ベースで動作するプログラムなら）ほとんどこの三つのヘッダ・ファイルで十分です。あとはたまに「time.h」とかを使うくらいです。

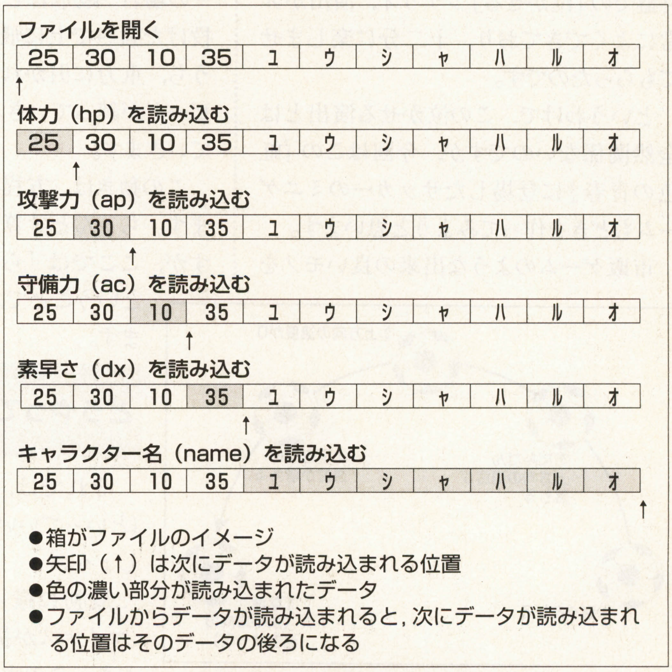
今回はおしまい

これでファイルについて，基本的な操作はできるようになりました。今までやってきたことだけでも，アドベンチャー・ゲームとかは結構作れます。これでセーブ／ロードもOKだしね。

次回はそれなりに遊べるものを作ろうということで，ライフゲームでも作ってみようかと思っています。それじゃあ来月までバイバイ！



《第3図》ファイル書き込みの動き



《第4図》ファイル読み込みの動き

Win&Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れる！

新装開店！ Klik&Play クリック アンド プレイ Click&Create クリック アンド クリエイト クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

Play1 放物線運動を利用した3Dゲームを作ろう！

プログラミングすることなく，Windows高速ゲームが作れる『Klik&Play』と『Click&Create』(Klik&PlayはMacintoshにも対応)。この連載では，工夫次第でいろいろなゲームが作れることを紹介していきます。

新装開店第1回は，ボールに放物線運動をさせて，サッカーのミニゲームを作ってみましょう。

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)

Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。この原稿のメ切直前，東京ゲームショーにて『コナミアンティークス～MSXコレクションズVOL1～』を見たが，期待していた『魔城伝説』シリーズなどが収録されていなくて残念。ところで，“HYPER”とかの隠しコマンドってどうやって入れるんでしょうね。もしやソフトウエア・キーボード？

問い合わせ先

Klik&Play●価格8,800円

Click&Create●価格17,800円

富士通コンテンツサポートセンター

〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25

☎03-5462-9853

(土日・祝祭日をのぞく10:00～18:00)

ホームページ

http://www2.infoweb.or.jp/klik/

動作環境

●Klik&Play●

Windows3.1

486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上

Windows95

486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上

Macintosh

68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上

●Click&Create●

Windows95

486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上

※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

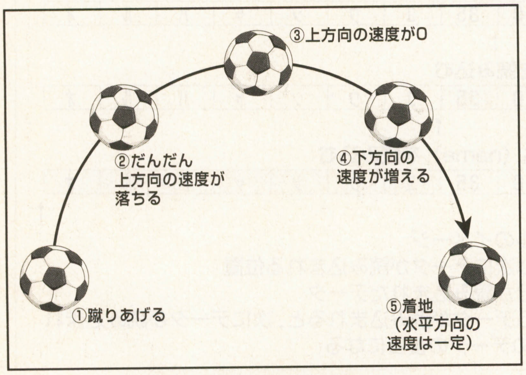
泣けるぞ！虹色の青春

ちょっと前の話になってしまいますが，7月にプレイステーション&セガサターン用として発売された『虹色の青春』(コナミ) というアドベンチャー・ゲームをプレイしました。

ゲーム序盤は，あまり変化のないダラダラした展開だなと思ったりと，のめり込むことはありませんでした。しかし，終盤での「泣かせる」シナリオ，演出が非常によくできており，十二分に楽しませてもらったのです。

というわけで，この泣かせる演出とは全然関係ないのですが，今回はこの『虹色の青春』に登場したサッカーのミニゲームもどきを作ってみようと思います。

市販ゲームのような出来の良いモノを作るのは並大抵のことではありませんが，その要素の一部を毎回取りあげたいと思います。



《第1図》これが放物線の動きだ！

放物線運動とは？

サッカー・ボールもそうですが，ボールなどの物体を投げたり，蹴飛ばしたりすると，“放物線”と呼ばれる曲線を描いた動きをします(**第1図**)。

この動きは，物を放り投げた (サッカーの場合“蹴飛ばした”だけど) 当初は，投げた強さで上に飛んでいきます。そのうち，重力に引かれてだんだんと上昇スピードが鈍っていき，今度は下に加速していきます。

この動きは，方程式で表すことができます。ちゃんと計算で求めてもいいのですが，ここでは「らしく」見えればいいということで，手抜きして表現します。

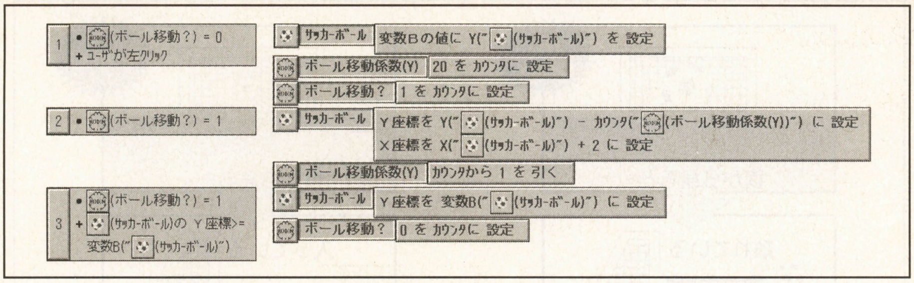
どうやって手を抜こうか？

それでは，手抜きテクニック (といっていいのか…) を紹介しましょう。

最初に蹴った強さをカウンタ (マイナスが扱えること) に入れておき，この大きさでボールを上に移動させます。そして，一定時間ごとにこの変数の値を減らしていき，マイナスになってもさらに減らしていきます。

こうすれば，最初は変数がプラスなので上に移動しますね。だんだん上への移動量が減っていき，変数がマイナスになると，今度は下へと移動するようになります。

それでは，実際にためしてみましょう。適当なキャラクター (ここではサッカー・ボール) と，マイナスの値を扱えるようにしたカウンタ (ボール移動係数Y)，そして普通のカウンタ (ボール移動用) を配置して，**第2図**のようなイベントを設定し

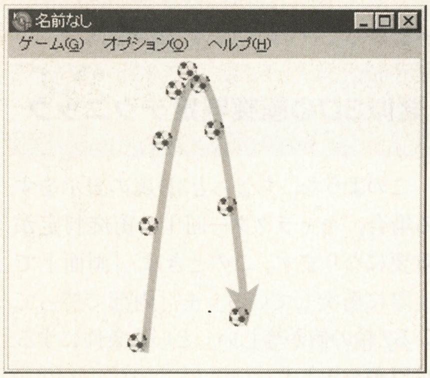


《第2図》ボールを動かすイベント

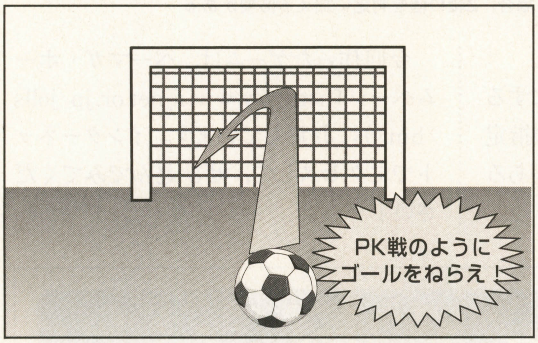
●イベント設定の方法

この図は，左にイベントの条件，真ん中にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。

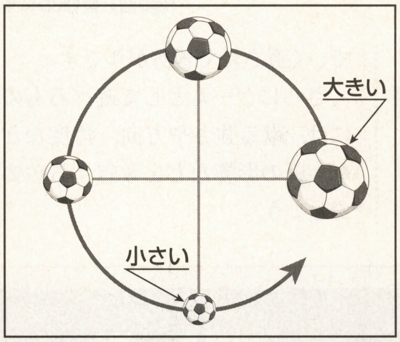
これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。



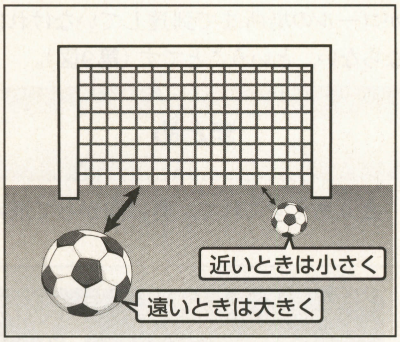
《第3図》マウスをクリックすると，ボールが跳ねる



《第4図》奥にあるゴールに向かって，手前から蹴る



《第5図》ボールのアニメーションに，方向ごとに異なる大きさの絵を準備する



《第6図》近くにあるときは大きい絵を，遠くにあるときは小さな絵を表示するようにする

ます。

実行して，マウスをクリックするたびにボールが跳ねます(第3図)。これで，かなり“放物線っぽい”動きが実現できました。

疑似3Dに挑戦？

『虹色の青春』のサッカー・ゲームは，ゴールが奥にあり，自分が手前からボールを蹴るという3Dの視点です(第4図)。このような視点でゲームを作るには，座標を3次元で管理する必要があります。

要するに，今ボールは画面の奥行き方向（Z軸）のどのへんにある，などといった情報を持たなければならないのです。

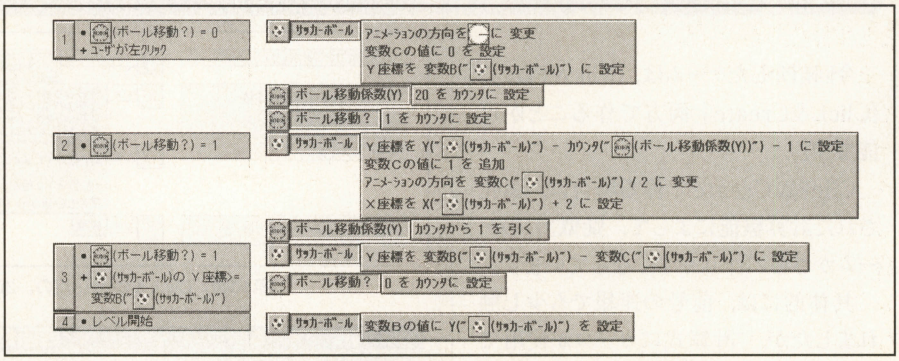
これを実現するには，Z軸用に変数を一つ割りあててやればいいでしょう。

ボールのアニメーションに，異なる大きさを用意しておきます(第5図)。この変数の値に応じて，ボールがゴールの近くなら小さく，ゴールから離れているなら大きく表示するようにしましょう(第6図)。

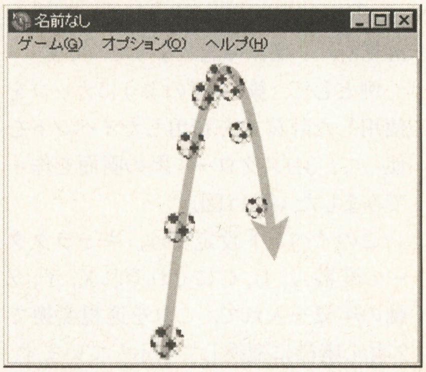
本来，疑似3Dとして表示するためには，横や縦の位置も，その距離によって変化します(画面奥にあるものは画面中心に寄って見える)。しかしKlik＆Playでは，このようなちょっと複雑な計算を行なおうとすると，非常に手間がかかってしまいます(Click＆Createの場合はコラム参照)。

そのため，ここはスパッと割り切って(手抜き…じゃないよね)，ボールが奥に移動する際に，縦方向の位置のみをちょっと上に移動するという細工をすることにします。

第7図が，ボールが奥へと飛んでいくように見せるイベント記述の一例です。ボールに対して，方向により大きさの異なるアニメーションを設定し，必要なカウンタを配置して，これらのイベントを設定します。クリックすると，ボールが奥



《第7図》ボールを画面奥方向へと跳ばすためのイベント設定



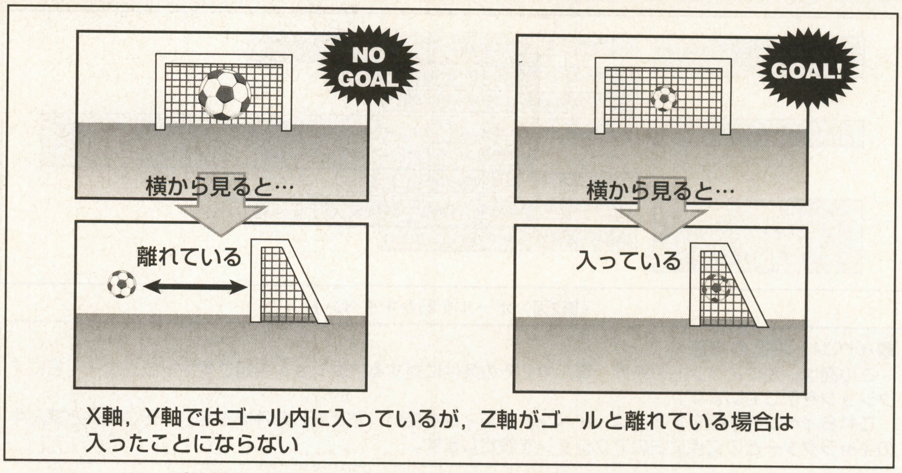
《第8図》クリックすると，ボールが画面奥に向かって跳ぶ

へと飛んでいくわけです（第8図）。

疑似3Dの衝突判定テクニック

このような，ちょっと3D風の表示をする場合，キャラクター同士の衝突判定が重要になります。このときは，「画面上で実際に衝突している」＋「内部で持っているZ軸の値が等しい」という条件にする必要があります。

つまり，ボールが画面上ではゴールの中にあっても，内部で持っているZ軸の値がゴールの場所まで到達していなければならない，ということです（第9図）。



《第9図》疑似3Dにする場合，Z軸の値を判定に加える必要がある

まとめ

とりあえずこれで，奥に向かって飛んでいく動きはできあがりです。

さらにゲームとして遊べるものにするには，蹴る強さや方向，角度などの指定や，風の影響などを考慮する必要があるでしょう。

今回作ったゲームは，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）に収録しています。インターネットでアクセスして，ぜひ遊んでみてください！

about Click & Create

（アバウト　クリック　アンド　クリエイト）

今回紹介したゲームは，『Klik &Play』『Click &Create』両方で作ることが可能です。

Click &Createで作る場合は，強化された計算機能によって，疑似3Dのゲームがさらに作りやすくなっています。

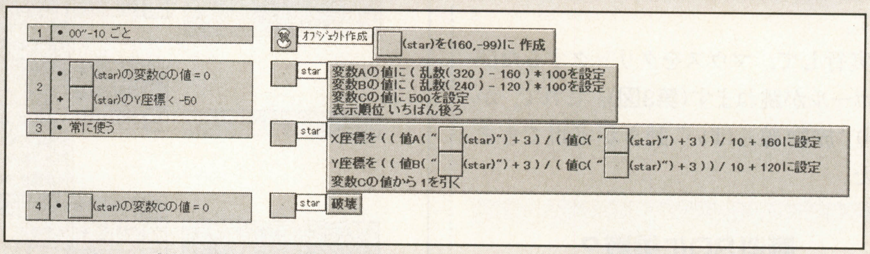
具体的には，前号の速報でも少し触れましたが，“計算式にカッコが使用できる”という強化点に注目してください。Klik &Playでは作りにくい複雑な計算が，一度に可能となったのです。

例として，**第10図**のようにカッコを使用した計算式を利用したイベントを使って，3Dスクロール風の画面を作ってみました（第11図）。

このイベント設定では，キャラクターの変数A，B，CにそれぞれX，Y，Z軸の座標を入れて，これを透視変換で2次元座標に変換して表示しています。

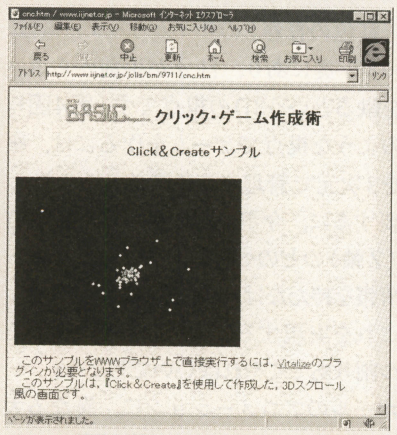
このように，ちょっと複雑な計算も簡単に利用できるのがClick &Createの強みです。

また，Click &Createで作成したゲームなどは，ホームページに直接貼り付けて，WWWブラウザ上で実行することが可能です（Vitalize（バイタライズ）というプラグインを入れる必要がある）。ベーマガ・ホームページでも試してみようと思うので，できればアクセスしてみてくださいね（第12図）。



《第10図》Click & Create用の，3Dスクロール風画面のイベント設定

《第11図》画面奥から，つぎつぎと手前に飛んでくるように見えるデモ



《第12図》Click & Createなら，ホームページ上で直接動かすことも可能だ

Windowsでこれまでのbasicプログラミング資産が生かせる!

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

F-BASIC for Windows95

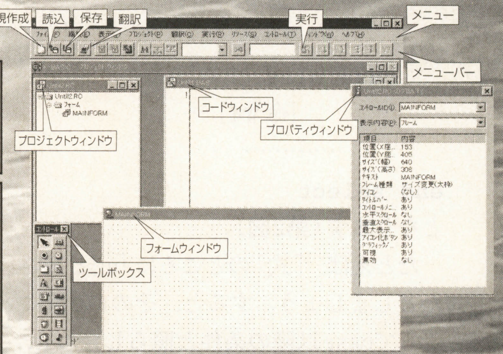
プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第10段階 プログラムを“制御”する基本を押さえよう！

すっかり秋ですね。過ごしやすくなった今，みなさんもプログラミングにはげんでいるでしょうか？

今回は，グッと基礎的に“プログラムの中で行なう制御”を解説していくことにしましょう。初心者の人も，これを読めば「何となくプログラミングがわかった？」気になりますよ！



■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00～12:00，13:00～17:00)
📞0120-222-015

制御って何だろう？

“プログラムの制御”といっても，初心者の人にはピンとこないかもしれません。

制御とは，本来の意味は「どこまで動くかわからないものを，コントロールする」というものです。

プログラムは基本的に“どこまで動くかわからない”ということはないのですが，処理の流れを“分岐する”“繰り返す”というときに制御が必要になります。プログラミング言語には，そのための“制御命令”がいくつか用意されています。

今回学習する制御命令は，つぎの五つです。

①if～then…
②select case
③for～next
④while～wend
⑤do～loop

これは，F-BASIC95の制御命令ですが，一般的なBASIC言語でもよく使われているものです。

それでは①から順番に紹介していきましょう。

条件判断で分岐させる

①の「if～then…」は，条件判断を行なうときに使う命令です。

文法は，

```
if [条件1] then
  [命令1]…
  …………
else if  [条件2] then
  [命令2]…
  …………
end if
```

となります。

［条件1］のところに，たとえば「a<1」と書くことで，変数aの値が1未満ならば［命令1］が実行されることになります。このように，条件が合っていることを「真(しん)」，合っていないことを「偽(ぎ)」と呼びます。

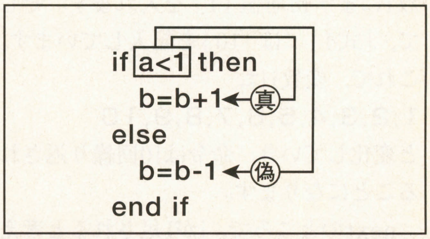
aの値が1以上で偽の場合は，処理は「else if」へ移動します。そして，［条件2］の判断をして，それを満たしている(真)ならば［命令2］を実行します(第1図)。ここでは条件が二つしかありませんが，［条件3］［条件4］…と増やしていくことも可能です。すべての条件が偽なら，命令は実行されません。

もう一つの条件判断

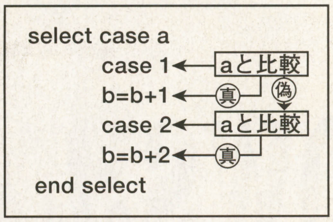
②の「select case」は，if～then…と同じく条件判断を行なうときに使う命令です。

基本的な文法は，

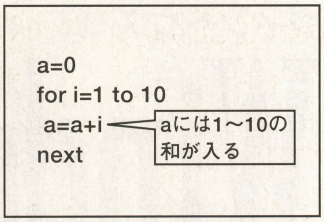
```
select case ［式］
    case ［条件1］
         ［命令1］…
         …………
    case ［条件2］
         ［命令2］…
         …………
```



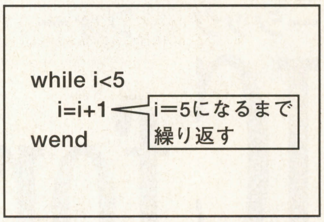
《第1図》 if～then…は，条件によって実行される命令をわけることができる



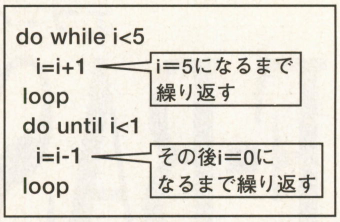
《第2図》select caseは，一つの式をさまざまな条件で比較する場合に使うといい



《第3図》for～nextは，繰り返し処理を行なうときに使う。基本なので，必ず習得しよう



《第4図》while～wendは，式が真になるまで何度でも繰り返したい場合に使う



《第5図》do～loopはwhileと似ているが，式を最初に比較するために命令を実行しないこともできる

```
    case  [条件3]
          [命令3] …
      …………
    case else
          [命令4] …
      …………
end select
```

となります(**第2図**)。

たとえば，[式]のところに「a」と書いたとしましょう。すると，そのaの値によってcase以降の条件と照らし合わせ，値が一致した後の命令を実行します。

たとえば，[条件1]に「1」と記述した場合，aの値が1ならばそのすぐ後の[命令1]が実行されます。そして，処理の流れはこのselect caseから抜けだします。

また，条件がどれとも一致しない場合には，下にある[命令4]を実行するようになります。

繰り返す制御とは？

③の「for～next」は，基本的な繰り返しの命令です。その書式は，つぎのようになります。

```
for [変数名] = [初期値] to [式1]
    [命令] …
  …………
next [変数名]
```

これは，forとnextのあいだにある命令を，[初期値]から[式1]回分だけ繰り返すという意味があります。

第3図を見てください。ここでは，変数iにまず初期値「1」を入れます。そして，[式1]には「10」を記入しています。これで，変数iは，

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

と変化していき，命令は10回繰り返されることになります。

nextのところで，iが1足されると考えるとよいでしょう。

また，[式1]の後に

```
step [式2]
```

と記述することができます。これは，変数の増える値を変化させるものです。

たとえば［式2］に「2」と記述すると，nextで足される数が2ずつになります。先ほどの場合だと，iの変化は

1,3,5,7,9

となります。

真になるまで繰り返す処理

④の「while～wend」は，ある条件が満たされるまで処理を繰り返すものです。基本的な書式は，つぎのようになっています。

```
while [式]
  [命令] …
  …………
wend
```

[式]が正しい(真)ときに，wendまで記述されている[命令]を繰り返し実行します(**第4図**)。

たとえば，whileの後に「a<10」とすると，変数aの値が10未満のあいだ，ずっと命令が繰り返されるようになります。

繰り返しパターンが3種類ある do～loop

⑤の「do～loop」は，その処理が3パターン用意されています。

●パターン1

```
do while (または until  [条件1])
  [命令] …
  …………
loop
```

●パターン2

```
DO
  [命令] …
  …………
loop while (または until [条件1])
```

●パターン3

```
do
  [命令] …
  …………
loop
```

whileのときは，[条件1]が正しい(真)あいだ，命令を繰り返します。untilの場合は，[条件1]が正しくない(偽)あいだ，命令を繰り返します。

式を省略した場合には，無限に繰り返すことになります(ループから抜ける方法は最後に紹介します)。

また，条件判断をブロックの最初に行なうため，一度も処理を行なわずにブロックから抜ける場合もあります(**第5図**)。

使いかたの例として，たとえばdo while～loopの場合，条件に「a<10」を入れたとしましょう。すると，aが10未満のあいだ，命令が繰り返されます。

do while～loopは，while～wendとよく似ています。whileがuntilになった場合，「a<10」としたときには，aが10未満でない場合に命令が繰り返されます。

パターン2のときにはdoが最初にきて，loopで条件判断を行なっているため，条件にかかわらず一度は必ずループ内の命令が実行されるようになっています。

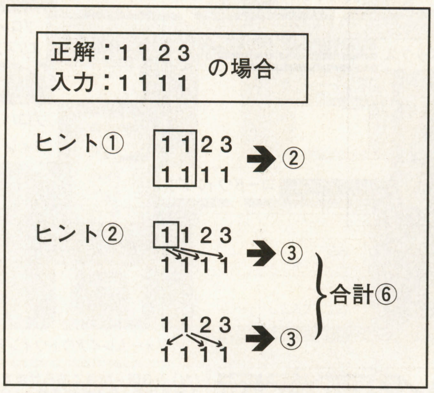
制御を使ったゲームを作ろう！

さて，ここまで制御に関する基本5命令を紹介してきました。それでは，これらの制御命令を使った『数字当てゲーム』を作ってみましょう。

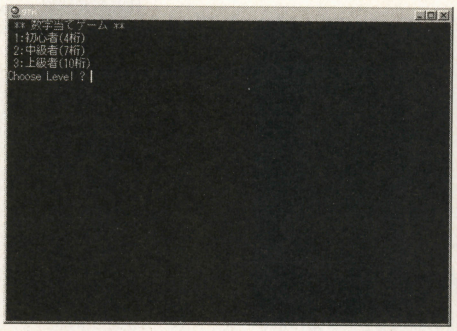
このゲームは，コンピュータにある桁数の数値を自動的に考えさせ，それを当てるゲームです。

それだけでは，当てるのに非常に苦労するので，人間が入力した数に対してヒントがでます。

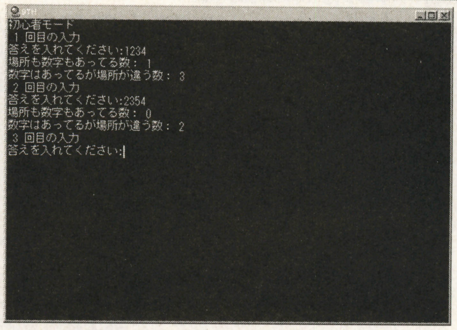
そのヒントとは，



《第6図》同じ数値を入れたときには，ヒントの数値が少し複雑になるので注意しよう



《第7図》『数字当てゲーム』の画面。ここで，レベルを設定する。さすがに上級はむずかしいぞ！



《第8図》このように，解答を入れていく。ヒントをよく見て考えよう

①数字と桁が合っている数

②桁はちがっているが，数字は合っている数

の二つです（このゲームは知っている人も多いハズ）。

ただし，②のヒントは注意が必要です。たとえば，正解が「1123」という4桁の場合，人間が「1111」と入力すると，

①のヒントの数は2

②のヒントの数は6

とでてしまうのです。このわけは，第6図で紹介していますので，参考にしてください。

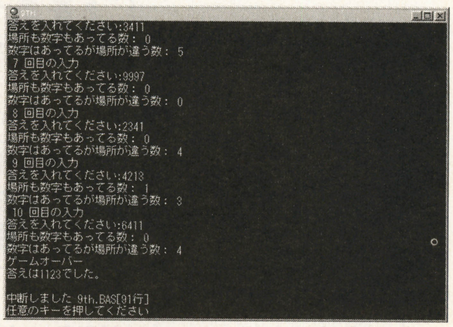
数字当てのゲームの遊びかた

リスト1を入力して実行すると，第7図のような画面が表示されます。ゲームの難易度であるレベルを聞いてくるので，入力してください。

つぎは，適当に何桁かの解答を入力します。すると，先ほどのヒントがでてきますので，正解を予想してください。

解答は，全部で10回まで入力できるので，それまでに当てましょう（第8図）。10回入力しても当たらない場合には，ゲーム・オーバーになります（第9図）。

このプログラムでは，今回学習した制御命令が多く使われています。リストのコメントで記述しているので，参考にしてください。



《第9図》解答を入力できるのは，10回まで。上級のときは，よーく考えないとできないよ（勘も大事カナ？）

とくに，変数の値がどう変わっていくかが，ポイントとなります。

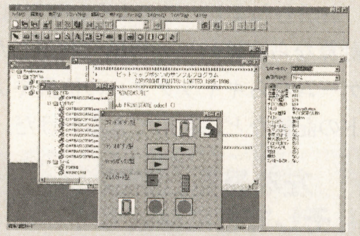
今月紹介した“制御”は，プログラムを作るときの基本となります。きちんと押さえておいてください。

それでは，また来月お会いしましょう！

速報 F-BASIC97登場！

F-BASIC97がいよいよ登場します。F-BASIC95とくらべると，NTに対応した他，コントロールの3D化や，拡張ライブラリが機能アップされています。次号でくわしく紹介していきますので，楽しみにしてくださいね。

■価格
35,000円（10月31日発売予定）
■動作環境
OS：Windows95／NT
CPU：80486DX以上
メモリ：16Mバイト以上
ハードディスク：約30Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上
要CD-ROMドライブ，マウスまたは同等のポインティング・デバイス



▲これがF-BASIC97のウィンドウだ。F-BASIC95とあまり変わっていないように見えるが，機能はかなりUP！

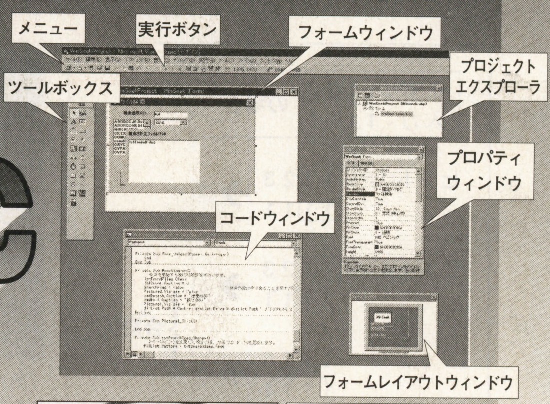
《リスト1》『数字当てゲーム』のプログラム・リスト

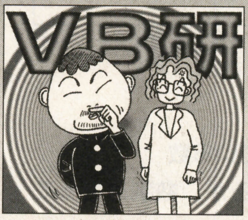
```
'
'  数字当てゲーム！！
'
'画面消去
cls:randomize time
'タイトル表示
color 5
print " ** 数字当てゲーム **"
color 6
print " 1:初心者(4桁)"
print " 2:中級者(7桁)"
print " 3:上級者(10桁)"
input "Choose Level ";LV%
color 7
'答えを計算(select case)
select case LV%
    case 1
        ANS_NU&=rnd(1)*9999
    case 2
        ANS_NU&=rnd(1)*9999999
    case 3
        ANS_NU&=rnd(1)*9999999999
end select
'画面消去
cls
'タイトル表示(if～then･･･)
if LV%=1 then
    print "初心者モード"
else if LV%=2 then
    print "中級者モード"
else if LV%=3 then
    print "上級者モード"
end if
'答えの桁を再作成(do～loop,for～next)
ANS$=str$(ANS_NU&)
N=LV%*3+1
COUNT=0:I=1
do until I=N
  if mid$(ANS$,I,1)=" " then
    COUNT=COUNT+1
  end if
  I=I+1
loop
_COUNT=COUNT
do until _COUNT=0
  _ANS$=_ANS$+"0"
  _COUNT=_COUNT-1
loop

_ANS$=_ANS$+AAA$
ANS$=_ANS$+right$(ANS$,N-COUNT)
'-----------------------
'答えの入力
ANSIN%=1
do
*入力
print ANSIN%;"回目の入力"
input "答えを入れてください("+str$(3*LV%+1)+"桁):",AN$
'判定(for～next)
OL=0:OO=0
for I=1 to N
  for J=1 to N
    NI$=mid$(ANS$,I,1)
    NU$=mid$(AN$,J,1)
    if NI$=NU$ then
       if I=J then
          OL=OL+1
       else
          OO=OO+1
       end if
    end if
  next
next

if OL=N then
    print "大正解！！"
    exit do
else
    print "場所も数字もあってる数："+str$(OL)
    print "数字はあってるが場所が違う数："+str$(OO)
end if
ANSIN%=ANSIN%+1
if ANSIN%=11 then
  print "ゲームオーバー"
  print "答えは"+ANS$+"でした。"
  exit do
end if
loop
'-----------------
stop
end
```

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

愛称：VB研





（右）VB研・所長であらせまする竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京）。「第5部は計画的に行こう！」というキマリを守れるか，気になるトコロ。夏を忘れられず，近々大連休を取る予定アリ。

（左）結局またいるのね，という結論の助手4号。最近のお気に入りは，「所長はブランド好きだよなぁ。でもワシの中では，Abercrombie＆Fitchが一番っす」とのこと。意味がわかった人，お手紙ください（うそ）。

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第2回
Visual Basic5.0で学ぶ “変数”と“制御命令”の基礎

グッと基礎編に舞いもどった，『Visual Basic研究所』第5部。これからWindowsプログラミングをはじめようと思っている人，寄ってらっしゃい！　今月から2回にわたって，プログラミングの基本中の基本であるBASICの言語仕様について解説しましょう。今回は，変数と制御文の紹介よ！

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.5.0（日本語版）

◎価格◎
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
◎対応機種◎
Windows95／NTが動作するマシン
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/jp/

31歳のゆううつ

所長　はぁ〜い，はじまりましたよ第5部第2回。さぁさぁ，今回はVisual Basic略してVBの，どんなことがわかるのかなぁ？　楽しみだねぇ。さぁ，ボクと一緒に学んでいこう，シャルウィ〜，ラーニングぅ〜（くねくね）。

助手　あのさ，そのバカっぽいノリはやめたほうがいいと思うぞ。もぅ，31歳なんだから。

所長　ぎくっ。な，何をおっしゃるウサギさん。ボクが31歳なんて，と〜んでも8分歩いて10分。ボカァ，ただのとおりすがりのヤングマンさ。アハッ，アハッ，アハッ（田原俊彦のモノマネをかます所長であった）。

助手　かぁ〜！　そのセリフ全体ににじみでるオヤジくささ。信じられんわ。まだいたの，こういう人。

所長　拙者のどこがオヤジと言われるのだ，オヌシ。

助手　それは時代がちがいすぎ（ぱこっ）。

所長　ありがとうございましたぁ〜って，漫才やってるんじゃないのよ，ボクたち。

助手　え？　じゃあ，何やってるの？

所長　VBの研究。というわけで，今回のテーマは“変数”と“制御”。きまった！やった！　助手のムダ話をさけつつ，やりました本論へ突入です。きゃっほ〜。

助手　きゃっほ〜とかいうか？　いまどき。

変数とは“変な数”の略ではない

所長　さて，最近のプログラミング・ツールは，GUIの作成機能や，各種のウィザード機能により，簡単にプログラムが作成できるようになっているね。

助手　簡単なんだから，もうやめようかこのコーナー。

所長　しかし，プログラミングの本質的な部分，たとえばゲームのキャラクター制御や思考ルーチンなどは，依然としてプログラム言語で記述する必要がある。VBといえども，やはりBASIC言語のプログラミング知識は重要なのだ。

助手　なぁんだ。寝てるあいだに，勝手にできたらいいのに。

所長　それでは，まず“変数”という概念から説明いたそう。変数は，プログラム中でさまざまな状態や値を記憶するためのもの。わかりやすい例でいえば，電卓にある一時的に計算結果を記憶しておくメモリ機能のようなものと思ってほしい。

助手　そんな機能，使ったことない。

所長　電卓に［M+］とか［M−］キーがあるでしょ。あれと同じよ。変数はもっと柔軟性があって，必要とあれば，いつでも変数に格納されている値を参照したり，値を自由に変更することができるのだ。

助手　よし，ワシが絵にしてあげよう。さらさらっと。こんな感じですかね，所長。第1図を見てやぁ。

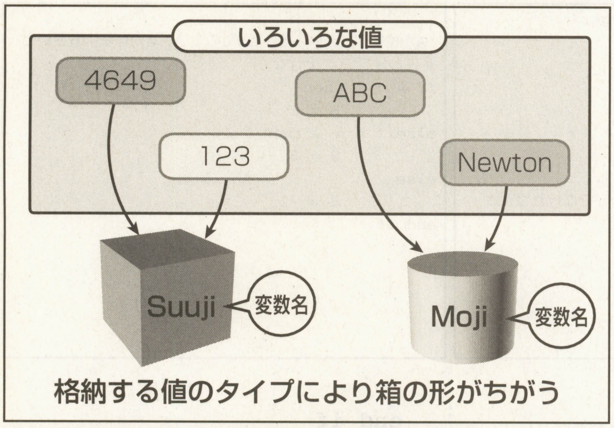
所長　おおむねよし。このように変数は，数値計算なら演算結果の格納に利用したり，ゲームならキャラクターの位置やスピードの記憶などに利用できるわけだ。

左を見ると変数，そして右には式が！

所長　それじゃあ，簡単なサンプルをもとに変数について説明しよう。

《第1表》Visual Basicの主なデータ型

データ型	値の範囲
バイト型 (Byte)	0 ～ 255
ブール型 (Boolean)	真（True） または 偽（False）
整数型 (Integer)	−32,768 ～ 32,767
長整数型 (Long)	−2,147,483,648 ～ 2,147,483,647
単精度浮動小数点数型 (Single)	−3.402823E38 ～ −1.401298E−45（負の値）
	1.401298E−45 ～ 3.402823E38（正の値）
倍精度浮動小数点数型 (Double)	−1.79769313486232E308 ～−4.94065645841247E−324（負の値）
	4.94065645841247E−324 ～ 1.79769313486232E308（正の値）
通貨型 (Currency)	−922,337,203,685,477.5808 ～ 922,337,203,685,477.5807
日付型 (Date)	西暦100年1月1日 ～ 西暦9999年12月31日
文字列型 (String)	0 ～ 2Gバイト



《第1図》変数の概念図（助手：変数とは4649（ヨロシク）とか1818（イヤイヤ）とかの“ヘンな数～”という意味じゃないからみんな注意！）

《リスト1》変数宣言のサンプル・プログラム・リスト

```
'整数型変数の宣言
Dim A as Integer, B as Integer
Dim A%, B% '
A = 10

'長整数型変数の宣言
Dim C as Long
Dim C&
C = 100000

'単精度浮動小数点数型変数の宣言
Dim D as Single
Dim D!

D = 3.141

'倍精度浮動小数点数型変数の宣言
Dim E as Double
Dim E#

E = 1.11111111

'文字型変数の宣言
Dim F as String
Dim F$

D = "ABCDE"
```

```
A = 1
```

これが，一番基本的な変数のプログラムになる。これは，“A”という変数に数値1を格納するという処理の記述だ。ここでの“=(イコール)”は，算数のイコールとは意味がちがい，右辺の値を左辺に格納するという意味を持っている。

助手　「1 = A」と書いちゃダメなのね。

所長　うむ。この例でもわかるように，変数には絶体に名前が必要になる。また，変数は名前で参照することができるのだ。

```
B = A + 1
```

この例は，変数Aに格納されている値に1を足した値を，変数Bに格納するという意味だ。たとえば，変数Aに2が格納されていれば，変数Bにはその値に1を加えた「3」が格納されることになる。

助手　それまでBに何が格納されていても，関係ないのね。Aに1を加えた値が，Bに入ると。

所長　さようである。ここで，変数についてまとめてみよう。

①変数には名前が必要で，名前を指定して格納している値を参照することができます。

②変数に値を格納するには，“=”を使います。左側に格納する変数名，右側に格納したい値の式を記述します。

③変数は，普通の数値のように四則演算を行なうことができます。

所長　また，実際にプログラムの中で変数を利用するには，あらかじめ「この変数を使うよ」と宣言する必要があるのだ。それじゃあ，つぎにくわしく説明しよう。

宣言！　いいかげんに使いません

所長　BASIC言語では，整数，浮動小数点，文字列などをデータとして直接取り扱うことができます。

助手　ふど～小数点って何？　お寺にいる人？

所長　はいはい，説明しますとですね，整数は「1」とか「2」とかの数値だよね。浮動小数点っていうのは，数値の中でも小数点以下の数値も扱うもの。文字列っていうのは，数字じゃなくて「ABC」とか「takemiyasansuteki」とかの文字の集まりのこと。

助手　さりげなく何か主張してるね。

所長　変数についても，格納できる値に応じた種類があるのだ。一般の数値を格納するには整数型の変数，小数点が入った数値の場合は浮動小数点型の変数，文字列を格納するには文字列型の変数というように，わけて利用することになる。VBで使える変数のタイプを，**第1表**にあげておくぞ。

助手　これを覚えるの？　めんどくさ～い。

所長　注意してほしいのは，実際に変数を使う前に，その種類をつぎのように宣言する必要があることだ。

```
Dim 変数名 As タイプ
```

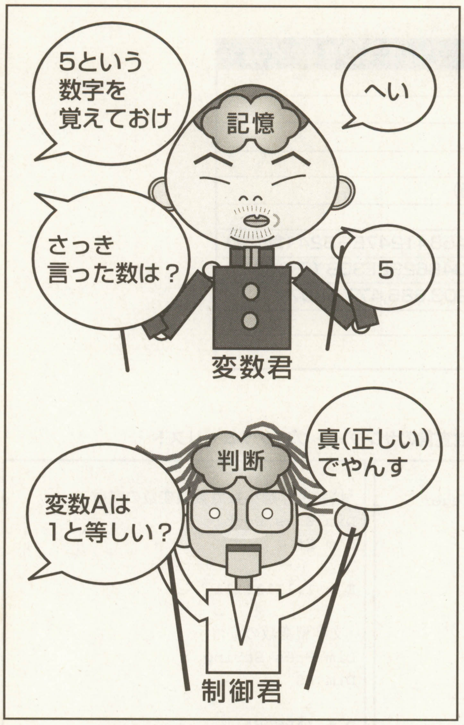
「Dim」と記述することで，これが変数の宣言文であることを示し，「AS タイプ」で変数のタイプを宣言する。

助手　いいかげんに使っちゃダメなのね。

所長　この変数の宣言文は，変数の使う前ならどこに置いてもかまわないが，普通はプログラムの最初にまとめて宣言しておくぞ。このサンプルは，**リスト1**のようになる。

制御は“判断能力”だと思ってくれい

所長　変数が人間の記憶能力だとする



《第2図》変数と制御の概念のちがい

《第2表》Visual Basicの主な条件式

条件式	意味	例
<	より小さい	A < 10
<=	以下	A <= 10
>	より大きい	A > 10
>=	以上	A >=10
=	等しい	A = 10
<>	等しくない	A <>
And	論理積	(A >= 1) and (A <=10)
Or	論理和	(A >= 0) or (B >=0)

※Andは「かつ」，Orは「または」という意味。上の例では，Andは「Aが1以上10以下」，Orは「AかBが0以上」という意味になる

《リスト2》if文のサンプル・プログラム・リスト

```
Dim A as Integer, B as Integer

'Aが10以上のときBに1を代入する
if A >= 10 then
        B = 1
end if


'Aが10以上のときBに1を代入し，そうでなければBに－
1を代入する
if A >= 10 then
        B = 1
else
        B = -1
end if
```

```
'Aが0より大きいとき，Aが0のとき，Aが0より小さいと
きにわけて処理を行なう
if A > 0 then
        B = 1
elseif A = 0 then
        B = 0
else
        B = -1
end if
```

と，“制御”は人間の判断能力に相当するものといえるだろう。

助手　ふ～ん。絵にすると第2図かな？

所長　おおよそよし。制御文は，主に“条件判断”と“繰り返し”の2種類にわけることができる。

●条件判断文

プログラムの処理の流れを，条件によって切り替えます。

●繰り返し文

指定された回数，または指定された条件が成立するあいだ，同じ命令を繰り返すものです。

所長　それでは，条件判断の代表“if文”から紹介していこう。ifは，「もし～ならば」という意味だよね。if文を使うことで，指定した条件が成立するかどうかによってプログラムの実行を制御することができるのだ。

```
if A > 10 then
   B = 10
end if
```

この例は，「もし変数Aが10より大きいなら」という判断だね。正しい場合に，変数Bに10を代入するというものだ。

助手　じゃあ，Aが5だと？

所長　変数Aが10より小さい場合には，変数Bには数値が代入されないことになる。ifの後には，第2表のような条件を設定することができるぞ。

助手　まだまだたくさんあるね。

所長　if文には，つぎのようないくつかのパターンがあるので，覚えてほしい。

①条件式が真のときのみ命令文を実行します。

```
if [条件式] then
  [命令]
end if
```

②条件式が真のとき命令1を実行し，偽のとき命令2を実行します。

```
if [条件式] then
  [命令1]
else
  [命令2]
end if
```

③条件式1が真のとき命令1を実行し，条件式1が偽でかつ条件式2が真のとき命令2を実行します。そして，すべての条件式が偽のとき，[命令n]を実行します。

```
if [条件式1] then
  [命令1]
elseif [条件式2] then
  [命令2]
      ・
      ・
      ・
else
  [命令n]
end if
```

所長　このサンプルを，リスト2にあげておくぞ。

同じ命令を繰り返し繰り返し繰り返し…

所長　さて，最後に繰り返し制御を紹介しよう。まずは「For ～ Next文」からね。

助手　ファ～，でつぎは？　なんちって。

所長　これは，指定した回数だけ同じ命令を繰り返す制御文だ。実際の記述は，つぎのようになる。

```
N = 0
For I = 1 to 10
  N = N + 1
Next I
```

この例では，変数Iの初期値を1として，10になるまで「N = N + 1」という命令を繰り返す。

助手　もっとくわしくいって。

所長　まず，最初にIに1が代入される。そして，Nには「N+1」が代入される。そして，Next文でIに1が加えられ，Forにもどる。そしてまたNに1が足されて…ということを，Iが10になるまで繰り返すわけよ。

助手　説明が長いな。

所長　もぉ，わがままなんだから。はい，

《リスト3》for next文とdo while loop文のサンプル・プログラム・リスト

```
'Nの∑を求めるプログラム

Dim N as Integer
Dim SUM as Long    '∑を格納する変数
Dim I as Ingeger 'for文のループカウンター

'------ for 文の場合 ------------------------
'初期値の設定
SUM = 0
N = 10

for I = 1 to N
  SUM = SUM + I
next I
```

```
'------ do while loop 文の場合 ---------------
'初期値の設定
SUM = 0
N = 10

do while( N > 0 )
  SUM = SUM + N
  N = N - 1
.loop
```

〜。

所長　ドバッときたね，ムダ話。でも，何人が理解できるんでしょう。

助手　最近，一部Newtonマニアのあいだで，VB研有名らしいよ。いやこれマジで。ホームページに載ってたもん。

所長　ふ〜ん…。

結局最後に，Nはいくつになるでしょう？　読者のみんなも，考えてね！　答は欄外にあるぞ。

助手　答は，アレですな，ナニ。

所長　はいそのとおり。それではつぎに，「do while 〜 loop文」を紹介するぞ。これも繰り返し制御で，指定した条件式が真のあいだは命令を繰り返すことになる。

```
N = 0
Do while N < 10
    N = N + 1
Loop
```

この例では，変数Nが10より小さいあいだ，「N = N + 1」を実行する。さて，最後にNはいくつになるでしょう？

助手　「N = N + 1」って，変数Nを1増やすってことだよね。結局「N = N + 1」は10回実行されることになるわけね。これって，さっきの例と同じ？

所長　おっ，わかってきたじゃん，助手4号。どうやら今年度は無事卒業できそうね。リスト3も参考にするように。はい，今月はここまで。おや，スペースがちょっとあまってるな。

助手　いやぁ，PDAといえば，やっぱり路線図。ってなわけじゃないけど，Newton（ニュートン）用の路線図『RailMap'97（レールマップ）』が発売になったんよ。コレ，東京と大阪の路線図をば〜んとMessagePad（メッセージパッド）の画面で見られちゃう，便利なアプレットなのだ。ちなみにこのアプレット，1994年の春にNewtonではじめて日本語表示デモを行なった，伝説のソフトの製品版なんですのよ。もちろん，データは最新版なのでご心配なく。ところで，西新宿にあるThe Newton Shop（ザ ニュートン ショップ）には，MessagePadのスケルトン・モデルが展示してあるのだよ。すけすけスケルトン，アレほしい

助手　そのとき所長は，「かわゆい女の子のファンができないかしら」とヨカラヌ思いを胸に抱いたのであった。「最近スケルトン・モデルが人気だから，ボクも半透明になって，スケルトン所長として売りだそうかしらん〜。ぐふふ。」

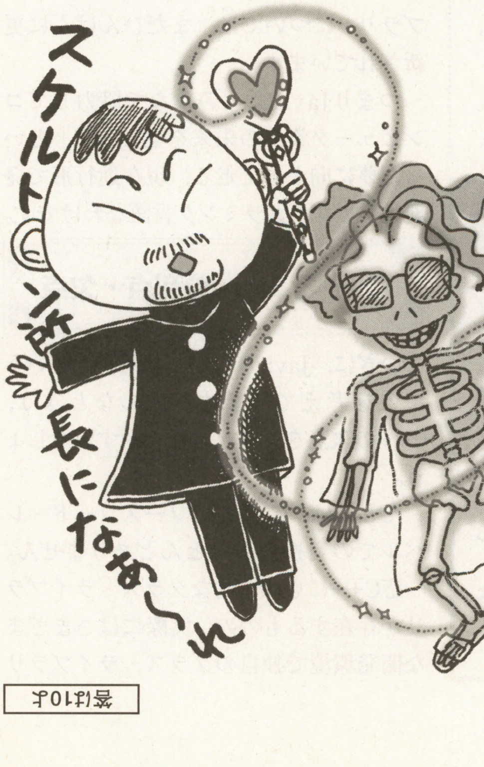
所長　だから，勝手なモノローグ入れるな！

助手　しかし，今回F-BASIC95プログラミング教習所とネタかぶってない？　制御だし，BASICだからなんか書式一緒だしぃ。くわしくは，前のページを見てね！

所長　が，がーん！

助手　それじゃ，また来月の崩壊をお楽しみに〜。

所長　崩壊なんかしない！　かんのゆうきさん，来月はネタかぶらないよう，がんばりましょう〜。



Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想を書いて，下記住所まで送ってください。締め切りは，毎月7日必着です。

■あて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン 編集部
『Visual Basic5.0プレゼント』係

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター

今月の完全マスターソフト

TEXT & PROGRAMMING ● 石川直人

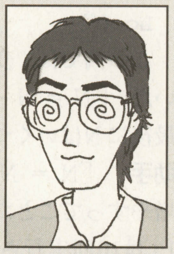
第9回 『JBuilder』で見るJava環境の全貌～前編

Java（ジャバ）が発表されてからもうずいぶんたち，その評価は以前にもまして非常に高いものとなっています。大きな期待を背負い発展を続けるJavaですが，現在のJavaを取り巻く環境は，実はそう単純なものではありません。今回は，ボーランドから新発売されたJava開発環境『JBuilder（ジェイビルダー）』を紹介するとともに，Javaの基礎講座を行なってみましょう。

JBuilder

《価格》
Standard版
価格29,800円（19,500円）
Professional版
価格68,000円（48,000円）
※( )内の価格は，2万本限定のキャンペーン価格。
《動作環境》
Windows95／NT4.0
《問い合わせ先》
ボーランド株式会社
☎03-5350-9380
Borland Japan Online
http://www.borland.co.jp/

石川直人
(Naoto Ishikawa)
Profile



秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。結局物欲を満たすべく購入したものは，『ストリートマジックII』という原チャリ。ところでチャリって，チャリンコの略なのかしら？

Javaの成り立ち

あなたはJavaを，どう読んでいますか？　「ジャバ」，もう少し正確には「ジャヴァ」という読みかたについては，一応定着したようです。

この単語が現れた最初のころは，「ジャワカレー」（ハウスかな？）や「ジャワティー」（大塚グループだっけ？）なんだから，やっぱり「ジャワ」なんじゃないですかぁ？などという意見もあったようですが。

さて，Javaを開発したのは，米サン・マイクロシステムズ社（以降Sunと略）です。Javaは，主流プログラミング言語であるC++（シープラスプラス：適当に読むときにはシープラプラ）に対し，その欠点を克服した新しいプログラミング言語を作ろうという意図で開発されました。

将来の標準的なプログラミング言語として発展させていくために，Javaは非常にオープンなライセンス形態をとっています。そのため，コンピュータ業界の多くの会社がJavaのライセンスを取得し，Javaの発展に協力しています。

しかし，Javaはまだ新しい言語です。どのくらい新しい言語なのかというと，基本的な言語仕様はさすがにだいたい固まってはいるものの，標準的な関数ライブラリ*1については，まだひんぱんに更新されています。

つまりJavaは，「みんなで協力してコンピュータ業界の未来を築こう！」といった夢に向かって走る，現在進行形で発展途上のプログラミング言語なわけです。

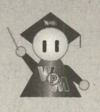
C++とJavaの利点・欠点

つぎに，Javaの利点とは何か，ということを考えてみます。そんなときは，C++の欠点を見るとわかりやすいでしょう。

たとえば，C++ではソースコード・レベルでの互換性はほとんどありません。一応C++にも標準的なクラス・ライブラリが存在するものの，実際にはさまざまな開発環境で独自のクラス・ライブラリ

Technical Column 1

関数ライブラリとは？



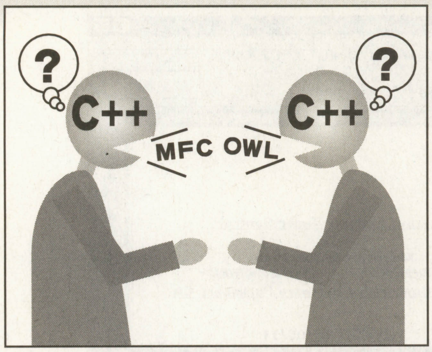
プログラミング言語には，言語にあらかじめ組み込まれているもっとも基本的な命令（単純な計算や条件判断など）の他に，より高度な基本命令を提供する関数ライブラリが用意されている。実際のプログラミングは，それらの命令を使って行なっていくことになる。

このうち，あらかじめ組み込まれている基本命令は変更することができないが，関数ライブラリは別のものを使うということも可能なのだ。

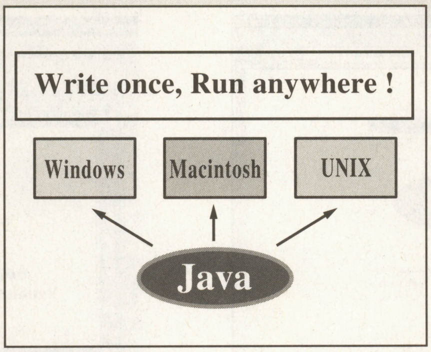
たとえば，マイクロソフトからは関数ライブラリ『MFC』が，ボーランドからは『OWL』がなどが用意されている。WindowsのC++開発ツールでは，基本命令は同じC++でも，実際のプログラミングで使う関数ライブラリが異なると，プログラミングの内容はちがったものになってしまう。

つまり，同じC++だからといっても，必要な知識は使用する関数ライブラリによって，まったく異なるものとなるわけだ。

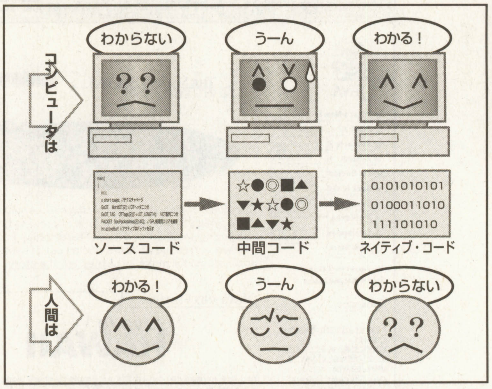
ちなみに，C++やJavaのようなオブジェクト指向言語の関数ライブラリは“クラス・ライブラリ”と呼んでいる。



《第1図》同じC++でも，クラス・ライブラリがちがうと，プログラムがまったく異なるものになってしまう



《第2図》Javaプログラムならば，一つの実行ファイルがすべての環境で動作する



《第3図》プログラムが記述され，変換され，実行される過程

を使用しているため，互換性はないといえるのです。これは，各社が独自にC++を拡張していったことが原因です（第1図）。

これに対して，Javaで書かれたソースコードは，基本的にたいていの環境でそのままコンパイル＆実行することができます。これは，Javaでは標準クラス・ライブラリがきちんと定められているからです。Javaは互換性を保つために，標準仕様というものを非常に重視した設計が行なわれています。

また，ソースコード・レベルだけでなく，コンパイルされた実行ファイルも，環境に依存しないで動作するようにできています。これは，Javaがその実行環境まで含めて設計されているからです。Javaプログラムは，動作環境のCPUの種類には依存しません。「一度プログラムを書けば，すべての環境で動作する」というのが，Javaプログラムなのです（第2図）。

これは，世の中の大多数のC++言語などで書かれたアプリケーションが，それぞれの環境ごとに用意されているのとは対照的といえるでしょう。

なぜJavaの実行形が環境依存しない？

コンピュータ・プログラムを作る場合，最初にプログラマーは高水準言語（C++やJava，Pascal（パスカル）など）の“ソースコード”の形でプログラムを記述していきます。これは，人間が見て理解できる言葉で書かれたコードとなります。

つぎに，そのソースコードを実際にプログラムとして実行するために，コンパイル作業を行ないます。すると，まずそのようなソースコードから，人間には必要でもコンピュータには不必要な表現を取り去って記号化した“中間コード”が作られます。

最後に，そのような中間コードをそれぞれのマシン環境に応じて，CPUが直接理解できるネイティブなマシン語に置き換えます。これが，通常の実行ファイルとなります。

まとめると，プログラミング言語には，

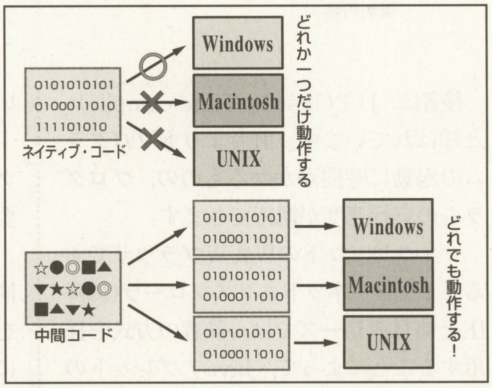
- **●インタープリタ系…ソースコードをそのまま実行ファイルとするタイプ**
- **●コンパイラ系…CPUネイティブ・コードを実行ファイルとするタイプ**

があり，そしてその中間である“中間コード系”の三つがあるわけです。

N88-BASICのようなインタープリタ言語と呼ばれるものは，ソースコード自体が実行ファイルになります。中間コード化，ネイティブ・コード化という二つの段階を，実際にプログラムが実行されるときに行なうため，処理が重くなり速度はそれほど期待できません。

その他のほとんどの言語は，完全なマシン語レベルまでコンパイルされたファイルを実行ファイルとしています。そのようにコンパイルされたプログラムは直接CPUレベルで実行されるため，もっとも高速に動作することが期待できる形態となります。

Javaは，そのあいだをとった中間コード型の言語となっています。つまり，実際にプログラムを実行するときには，それぞれのマシン環境のネイティブCPUコードに変換するという作業が必要になるわけです。



《第4図》プログラムの実行時に必要な作業量で，プログラムの実行速度は異なってくる

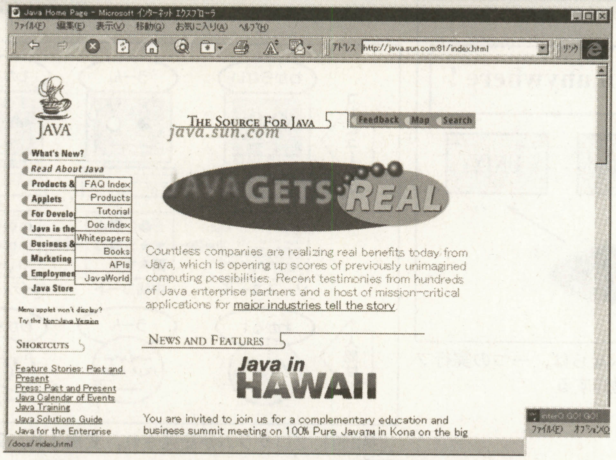
さまざまなマシン環境で同じ実行ファイルが動くという利点が，速度的な不利よりも大きいため，このような形が選ばれたのでしょう（第4図）。

二つのネイティブ化のパターン

ちょっと余談になりますが，ネイティブ化のしくみを解説してみましょう。

Javaでは，プログラムが実行されるときに，それぞれのマシン環境に応じたCPUネイティブ・コードに変換するという作業が必要になります。その作業をどのように行なうか，二つのパターンが考えられます。

一つは，実行する命令を適宜解釈してネイティブ・コードに置き換え，それを実行するという方式です。そして，もう一つは，実行する直前に中間コードをまとめてネイティブ・コードにコンパイルし，それをネイティブ・コード化したひとかたまりのプログラムとして実行するという方式です。



《第5図》Javaアプレットを使えば，WWWブラウザ上でさまざまな表現が可能

《第6図》同じくインターネット上でさまざまな表現を行なうことができる『ActiveX』は，最終的な使用の判断をユーザー側にゆだねている

後者は，JIT(Just In Time compile)（ジャスト イン タイム コンパイル）と呼ばれています。前者よりもプログラムの起動に時間がかかるものの，プログラムの実行速度が期待できます。

マイクロソフトのWWWブラウザである『インターネットエクスプローラ(以降IEと略)』シリーズでは，後者の方式を採用することによって，Javaアプレットの実行速度を向上させています。ちまたで「IEのほうがJavaが速い」といわれるのは，このためなのです。

Javaの未来は明るい？

Javaの使用目的は，非常に広い範囲にわたります。

近年になってコンピュータの使用は一般化し，コンピュータ黎明期のころとはくらべることができないほど，さまざまな用途に使われるようになりました。そのような時代に新たに設計された言語として，Javaは非常に幅広い用途に対応できるように考えられた設計が行なわれているのです。

中でもJavaの特徴として，ネットワーク・セキュリティに優れている点は，重要なポイントといえるでしょう。

Javaは，もともとは通常の開発言語と同様に，アプリケーション・プログラムを記述することができる言語です。これに加えて，インターネットのWWWにおける，インタラクティブな表現手段としても採用されています(第5図)。

そのような，WWWブラウザ上で実行できるJavaプログラムのことを“Javaアプレット”*2と呼びます。現時点でのJavaの用途としては，Javaの非常に限られた使いかたであるJavaアプレットとしての用途のほうが，一般に知られているのではないでしょうか。

しかし，将来的にJavaは，Javaアプレットのような限定された使い道ではなく，本格的なアプリケーション記述言語として使われていくことが期待されています。

現在は，速度的な問題点や実行環境などから，Javaアプリケーションは一般的とはいえないかもしれません。しかし，さまざまな先進的な機能や，プラットフォーム非依存性などの点から，将来的にはJavaで書かれたアプリケーションが一般に流通するのはまちがいないでしょう。

セキュリティが有効なワケ

ネットワーク時代において，ネットワークを介した他のマシンからプログラムを持ってきて実行するということは，珍しいことではありません。しかし，他のマシンに入っていたプログラムが，本当に実行しても問題ないかどうかは，誰が保証できるでしょう？

たとえば，悪質ないたずらソフトで，そのプログラムを実行したらマシンがクラッシュしてしまう，なんて可能性も十分にあるわけです。

そこで，ネットワーク・セキュリティが重要になってきます。

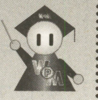
もっとも単純なセキュリティは，「ユーザー自身の判断に任せる」という方法でしょう。

ネットワーク上にあるプログラムを実行する前に，本当にそのプログラムを実行していいかをユーザーにたずねるわけです。その際，プログラムの制作者などの情報を表示し，そこからユーザーは自分でプログラムを実行するかどうかを判断します。

しかし，この方法はセキュリティというよりは，最低限の自衛の手段を提供しているだけです。実際の自衛能力の有無は，各ユーザーの技術力や判断力にゆだ

Technical Column 2

JavaアプレットとJava Script

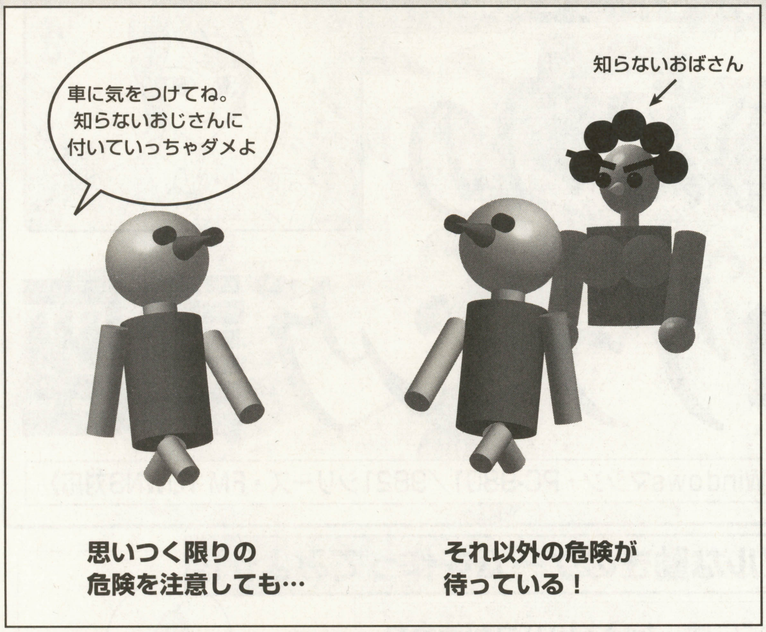


Javaアプレットは，WWWブラウザ上で実行しても危険がないように，Javaの本来の機能を制限したもの。つまり，JavaアプレットはJavaに含まれることになる。

これに対して，同じくWWWブラウザ上で実行される“Java Script(スクリプト)”というものがある。しかし，こちらはJavaアプレットとはまったく異なるものなので，注意したい。

Java Scriptは，Javaの言語仕様だけを利用して，WWWブラウザ上でちょっとした制御を行なうもの。プログラミング言語というよりは，スクリプト言語といえるだろう。

同じJavaという名前が付いており，パッと見た目の命令も似ているが，そのシステム的な部分はまったく異なるのだ。



《第7図》危険な行為を禁止する方法では，抜け道が見つかる可能性が高いのだ！

《第8図》Javaの実行環境は，ハードウエアから切り離された仮想マシン上となっている

ねられてしまいます（第6図）。

一方，Javaのセキュリティ機能は，非常に進んだものとなっています。

Javaでは，プログラムの実行環境は，それぞれのマシンの環境とは切り離されています。『Java Virtual Machine（ジャバ バーチャル マシン）（JVM）』という，Javaを実行する環境を各マシン環境内に作りだし，そのエミュレーション環境の中で，Javaのプログラムは実行されます。

Javaのセキュリティ機能とは，JVMの段階でJavaプログラムに，実際のハードウエアに対してどのようなアクセスを認めるかを設定することになります。

セキュリティをあらかじめ考えて作られていない場合は，ハードウエアに自由にアクセスできる状態から，危険なことを禁止していくという制限を加えていきます。しかし，この方法では制限を加える側が思いつかなかった危険なことは回避できません（第7図）。

一方，安全なことだけを許可するというJavaの方式では，予想外の危険がある可能性はほとんどなくなるのです。

このようなJavaの実行環境モデルは，“砂場モデル”と呼ばれます。子供（プログラム）を遊ばせる（実行させる）ときに，町中や道路のような何が起こるかわからない場所で遊ばせず，きちんと管理された公園の砂場（JVM）の中で遊ばせよう，と考えるといいでしょう（第8図）。

Javaが2種類ある？

Javaには，現在二つの方向性があります。

一つは，本家Sun社が中心になり，Javaの本来の設計思想をもとに開発・啓蒙を進めている『100% Pure Java（ピュア ジャバ）』と呼ばれるものです。

しかし，現在のJavaの欠点として，ネイティブにJavaを実行できる環境が存在しないことがあります。さまざまなOS上でエミュレーションして動いているため，速度パフォーマンスがあまりよくないのです。

そのためマイクロソフトは，直接Windows APIを呼びだすことによって，現状でも高速に動作するJavaプログラムを作れる規格を提唱しています。これが，Windows上でのJavaの動作環境を独自に拡張した『J／Direct（ジェイ ダイレクト）』です。

100% Pure Java派は，このようなマイクロソフトの独自路線は，Javaの本来の設計思想に反するものであるとして，異議を唱えています。

このあたりのことについては，両者の立場のちがいを考えると理解できるでしょう。Sun社を中心とする100% Pure Java推進者たちは，Javaを実行環境（OS）まで含めた統合的なコンピュータ・プラットフォームとして考えています。マイクロソフトによる独占的なOS供給下では，どれだけJavaがオープンであるといっても，しょせんはOSに縛られてしまうからです。

一方，現在もっとも普及しているOSメーカーであるマイクロソフトとしては，自社のOSを捨てるわけにはいきません。Javaの優れた設計は認めるものの，Javaはあくまでもプログラミング言語の一つであるという考えかたを示しています。

マイクロソフトが，その圧倒的なシェアを背景に，新たな標準を作りだすか。それとも理想を掲げた100% Pure Java派が，Javaを中心にした新たなコンピュータ・プラットフォームを標準化できるか。将来のコンピュータ・プラットフォームの標準化をめぐる戦いは，すでにはじまっているのです。

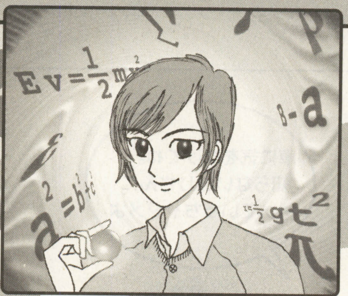
そして，次回へ

といったところが，現在のJavaを取り巻く状況です。そんな中，待望のJava版Delphi（デルファイ）ともいえるRADツール『JBuilder』が発売されたわけです。

次回は，JBuilderを紹介するとともに，より具体的なJavaプログラミングを取り巻く話題について紹介していきます。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第67回 バネの特性を利用してリアルな動きのゲームを作ってみよう！

私たちの身のまわりにある“機械仕掛けのもの”には，たいていバネが使われています。これらのバネは，モータやエンジンなどの動力を使うことなく力を発生させるものとして，重要な働きをする要素になっています。今回は，このバネの特性についてパソコンでシミュレートしてみましょう。

バネの性質を覚えよう！

一口に“バネ”といっても，いろいろな種類がありますね。もっとも基本的なバネは，第1図のようなタイプでしょう。型くずれしにくい粘りのある針金を，らせん状に巻いたものです。

このようなバネは，力を加えれば変形し，力を加えるのをやめればもとにもどるという特性を持っています。この特徴を利用して，広い範囲のいろいろな機械や道具に用いられています。

パソコンにもバネは利用されている？

たとえば第2図のように，ペン先がケース内部に引っ込むボールペンにもバネは利用されています。

この場合，ペン先はバネによってケースに引き込まれるような力が加わっています。これを指で押すことによって，ペン先がケースからでてくるのと同時に，バネは変形していきます。ある程度ペン先がでてきたところでロックがかかり，利用できる状態になります。

ロックを外すと，ペン先はバネがもとにもどる力によって，再びケースの内部に引き込まれます。もどすときには，力がほとんど必要ないという特徴があります。

他にも，パソコンのキーボードにもバネはたくさん利用されています。それぞれのキーは，通常バネによって上に押しあげられています。これを指で押すとバネが変形し，指を離せばまたもとにもどります。

ジョイスティックなどで，手を離すと中央にもどるのもバネによるものです（第3図）。

もし，これらをすべてモータなどの動力でもどすとしたら，キーボードなどというものは実現しなかったでしょう。

これらのバネは，らせん状に巻いてある軸方向へ伸び縮みしていますが，その他にも

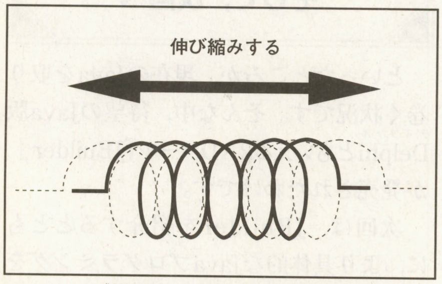
- 巻いてある平面で回転方向に変形させる
- 垂直方向へ変形させる

などという活用法もあります（第4図）。

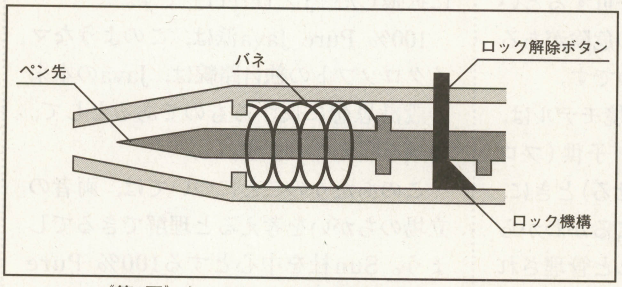
また，線状の針金ではなく，板のようなものを用いて同じような特性を持たせることもあります。

バネの特性を数式にしてみよう！

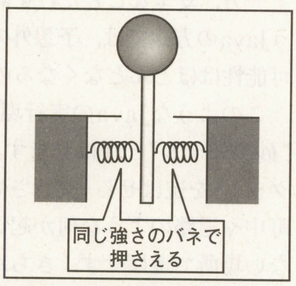
このようなバネは，変形させるとそれをもとにもどすような力をだします。た



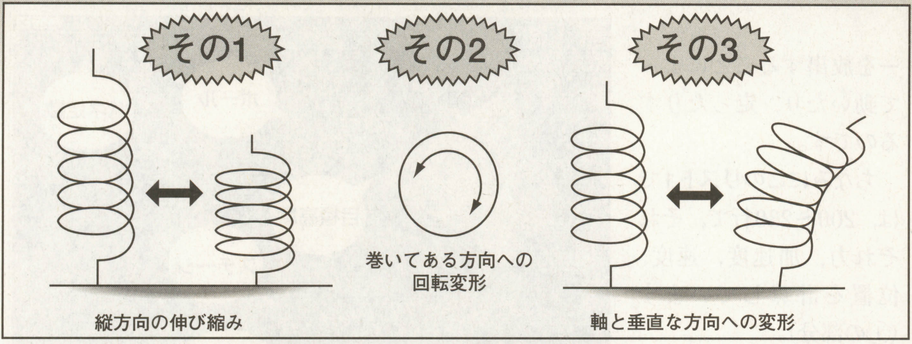
《第1図》一般的なバネの動き



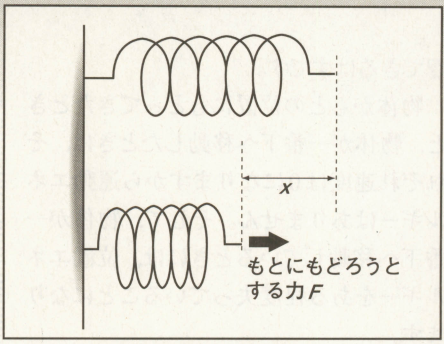
《第2図》ケースにペン先が収納されるボールペン



《第3図》手を離すとセンターにもどるジョイスティック



《第4図》バネはいろいろな利用方法がある！



《第5図》バネの変形と力

とえば，バネを縮めてやると，バネが伸びてもとにもどる方向へ力が発生します。それと逆に，バネを引き伸ばしてやると，バネが縮んでもとにもどる方向の力が発生するのです（**第5図**）。

この力は，バネの材質や硬さなどによって変化します。しかし，それらに関わらず，伸び縮みの距離に対して力が比例するという特徴があります（バネは極端に伸ばしたりするともどらなくなってしまう）。

第5図で，バネの長さの変化量をx（m），バネのだす力をF（N）とすると，

$F=K\cdot x$　　…①

という関係になります。この関係は，どのようなバネについても成立し，バネの硬さなどをKという定数で表現した形になっています。

この関係式から，バネは“バネ計り”のような計器にも利用されます。**第6図**のようにバネに質量m（g）の物体をつるしてやると，バネには

$F=m\cdot g$　　…②

の力がかかります。gは重力加速度です。

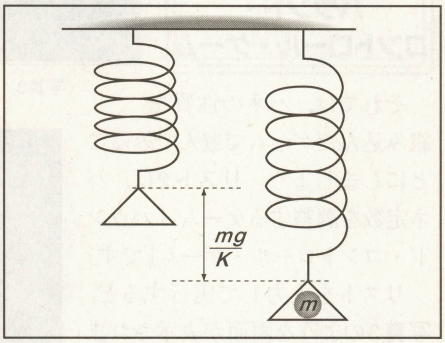
よって，式①の関係から，

$x=\dfrac{m\cdot g}{K}$　　…③

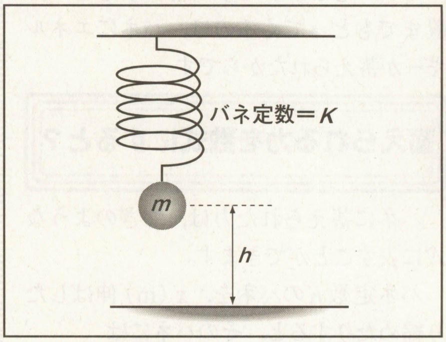
となります。つまり，gとKが一定であれば，質量に比例してバネが伸びるわけです。

よって，バネの伸びを目盛りで計れば，物体の質量がわかります。このKの値を，一般に“バネ定数”と呼んでいます。

これは，バネの変形した長さとそのときの力の関係を示す定数です。Kの値が小さいとバネは伸び縮みしやすく，逆に大きいと硬いことを示します。



《第6図》バネを利用した計り



《第7図》バネでつるした物体

バネにはエネルギーが蓄えられる！

このように，変形に比例した大きさで逆向きの力をだすバネには，“力学的エネルギー”を蓄える機能があります。

力学的エネルギーとしては，運動エネルギー*1と位置エネルギー*2の二つがありますね。このバネにも，これら二つに相互変換可能なエネルギーが蓄えられます。

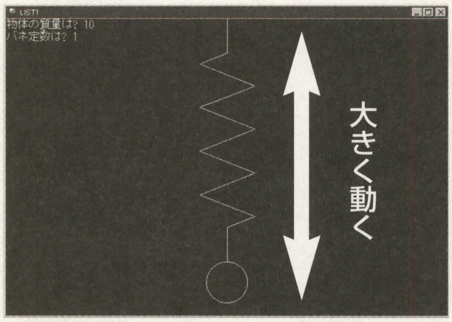
第7図のように，高さh（m）に質量m（g）の物体を，バネ定数Kのバネにぶらさげたとしましょう。バネは伸びていない段階では力をだしませんから，物体は下へ落下していきます。しかし，落下するとバネが伸びていき，ある程度伸びると重力よりも大きな力で物体を上に引っ張りあげるようになります。

このような実験をした場合，物体はどのような運動をするでしょうか？

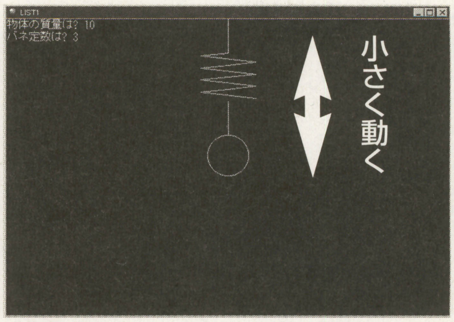
プログラムで動きを確認しよう！

この動作をシミュレートするプログラムとして，**リスト1**を用意しました。リストを入力して実行すると，物体の質量，バネ定数を聞いてきます。**写真1**，**写真2**のように，適当な値を入力してください。入力が完了すると，物体の動きを画面上に表示します。

実行すると，物体は上下に振動することがわかります。そしてこのとき，物体は最初の位置までもどってくることが確



《写真1》リスト1を実行し，物体の質量を10，バネ定数を1にした場合。物体は上下に大きく振動することがわかる



《写真2》リスト1を実行し，物体の質量を10，バネ定数を3にした場合。物体が上下に振動するのは写真1の例と同じであるが，振動幅は狭い

*1　運動エネルギー
物体が“速度”という形で持つ力学的エネルギー。質量M(kg)の物体が速度v（m／s）で移動している場合，その物体は，下記のような運動エネルギーを持っている。
$Ev=\frac{1}{2}M\cdot v^2$

*2　位置エネルギー
物体が“高度”という形で持つ力学的エネルギー。質量M(kg)の物体が，基準となる地点よりもh(m)高い位置に存在する場合，
$Eh=M\cdot g\cdot h$
で示される位置エネルギーを持っている。gは重力定数で，約9.8（m／s^2）。

認できるはずです。

物体がもとの位置にもどってきたときと，物体が一番下へ移動したときは，それぞれ速度は0になりますから運動エネルギーはありません。そして，物体が一番下へ移動しているときには，位置エネルギーをある程度失っていることになります。

それにもかかわらず，物体がもとの位置までもどってくるのは，バネにエネルギーが蓄えられたからです。

蓄えられる力を数式にすると？

バネに蓄えられた力は，つぎのような式に表すことができます。

バネ定数Kのバネを，x (m) 伸ばしたり縮めたりすると，そのバネには

$$E=\frac{1}{2}K\cdot x^2 \quad \cdots④$$

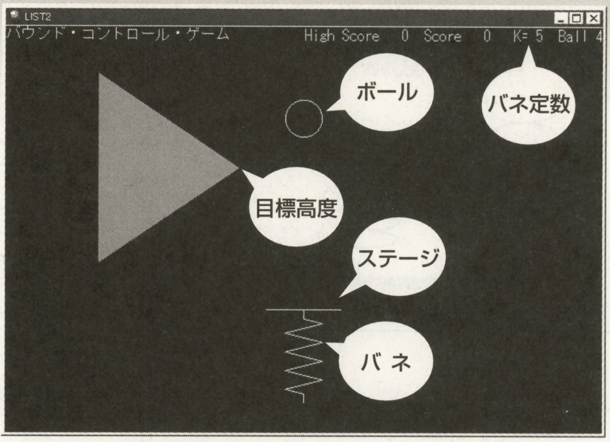
で示されるエネルギーが蓄えられます。

よって，物体が一番下へ移動した瞬間には，運動エネルギーが0で位置エネルギーも最小になっているぶん，バネの伸びという形でエネルギーが蓄えられていることになります。このエネルギーが再び位置エネルギーに変換されるため，物体はもとの位置までもどってくることができます。

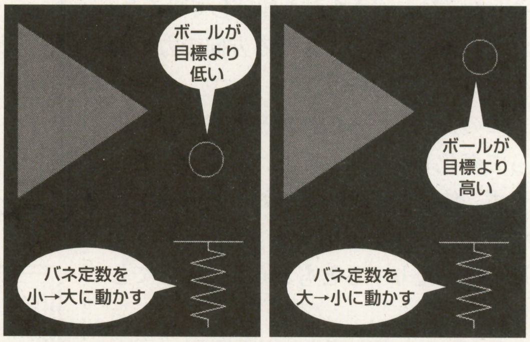
“ゼンマイ”は，板をぐるぐる巻きにしたバネの一種です。ゼンマイで動くおもちゃは，ネジを巻くことによってゼンマイにエネルギーを蓄え，そのエネルギーを放出することによって動いたり，走ったりするのです。

ちなみにこのリスト1では，200～230行で，それぞれ力，加速度，速度，位置を計算しています（①の部分）。

バウンド・コントロール・ゲーム



《写真3》『バウンド・コントロール・ゲーム』起動画面



《写真4》このように，縮んでいるときと伸びているときにバネ定数を調整してやると，ボールの跳ね返る高さをコントロールできる

それでは，バネの性質を組み込んだゲームで遊んでみることにしましょう。リスト2は，バネ定数を調整するゲーム『バウンド・コントロール・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，写真3のような画面が表示されます。画面中央下には上向きのステージがあり，このステージはバネによって固定されています。

ゲームをスタートすると，ボールが画面中に表示されます。このボールは，表示された高さから落下をはじめます。

ボールはステージに当たると，バネを縮めながら減速したあと，バネによって上向きに加速されて跳ね返ります。ボールが跳ね返った後に，再び落下をはじめるときの高度が，画面左の目標高度マークに近いほど高得点になります。

通常，バネ定数が一定で，空気抵抗などの損失を無視できるような場合は，ボールはもとの高さまで跳ね返ります。このゲームでは，バネ定数を調整することによって，ボールの跳ね返りを調整し，目標とする高度まであげることが目的です。

バネ定数は，4 6キーで変化させることができます。なお，ボールは全部で五つ落ちてきます。

ねらった高さにあげるテクニック

ボールがステージにぶつかり，その後バネを縮めているときに注目してみましょう。このときバネ定数を小さくすると，バネは縮みやすくなります。

この後，バネは伸びはじめますね。そのとき，バネ定数を大きくしてやると，同じ縮みぐあいであっても，蓄えられているエネルギーが大きくなります。

よって，ボールはもとの高さよりも大きく跳ね返っていきます。

これとは逆の手順を考えてみましょう。まずは，ボールがバネを縮めているときに，バネ定数を大きくしてやります。そして，伸びていくときにバネ定数を小さ

《リスト1》バネの動きのシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH
80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 G=9.8 '重力加速度
30 T=.3 '刻み時間
40 NMAX=4
50 DIM CC(7)
60 FOR I=0 TO 7
70  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 70
CC(I)=I
80 NEXT
90 CC(0)=0
100 WHILE -1
110   CLS 'N88BASICは 110 CLS 3
120   INPUT "物体の質量は";M
130   INPUT "バネ定数は";K
140   X=0 'バネの伸び（伸びる方向が+）
150   V=0 '物体の速度
160   C=7
170   GOSUB *PUTBANE
180   SF=0
190   WHILE SF=0
200     F=M*G-X*K '物体に加わる力
210     A=F/M '運動方程式によって加速度を求める
220     V=V+A*T '速度を変化させる
230     NX=X+V*T '新しい位置
240     C=0
250     GOSUB *PUTBANE
260     X=NX
270     C=7
280     GOSUB *PUTBANE
290     IF INKEY$<>"" THEN SF=1 'キー入力で終
了
300   WEND
310 WEND
320 END
330 *PUTBANE
340 CIRCLE(320,200+X),30,CC(C) '物体
350 LINE(320,0)-(320,50),PSET,CC(C)
'N88BASICはPSET,をとる
360 LINE(320,200+X-30)-(320,200+X-30-
50),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
370 DY=(200+X-30-50-50)/(NMAX*4)
380 FOR N=0 TO NMAX-1 'ばね
390  LINE(320,50+N*4*DY)-
(280,50+(N*4+1)*DY),PSET,CC(C) 'N88BASICは
PSET,をとる
400  LINE(280,50+(N*4+1)*DY)-
(360,50+(N*4+3)*DY),PSET,CC(C) 'N88BASICは
PSET,をとる
410  LINE(360,50+(N*4+3)*DY)-
(320,50+(N*4+4)*DY),PSET,CC(C) 'N88BASICは
PSET,をとる
420 NEXT
430 RETURN
```

くします。こうすることで，ボールのエネルギーが失われるために，もとの高さよりも低いところまでしか跳ね返らなくなります。

このようにバネ定数を調整してやることによって，ボールの跳ね返り具合を調整できます。うまく調整して，なるべく目標高度に近い高さまで跳ね返るようにしてください（**写真4**）。

なお，バネ定数を小さくしすぎてバネが完全に縮んでしまったり，ボールを跳ね返しすぎて画面外へでてしまった場合はミスとなります。

プログラム中では，ボールはステージに着いた時点で力を受けはじめ（760行，②の部分），770～790行でそれぞれ加速度，速度，位置を計算しています（③の部分）。

まとめ

今回のゲームは，方程式どおりに計算させているため，理想のバネの動きが再現できています。ぜひ，遊んでみてください。

現在でも，動きをともなうほとんどの機械には，必ずといっていいほどバネが使われています。昔から存在する工夫された機械ほど，バネの利用が非常にうまくできています。

身近なところでバネを見つけて，その利用方法を調べてみてください。きっと，新しい発見があるはずです。

《リスト2》『バウンド・コントロール・ゲーム』のプログラム・リスト

```
5 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 5 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 5 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
10 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM CC(7)
30 G=9.8 '重力加速度
40 T=.1 '刻み時間
50 M=2 '物体の質量
60 MAXN=4
70 FOR I=0 TO 7
80  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 80 CC(I)=I
90 NEXT
100 CC(0)=0
110 HISCORE=0 'ハイスコア
120 WHILE -1
130  SCORE=0 'スコア
140  FOR B=0 TO 4
150   GOSUB *INIT '初期化
160   GOSUB *GAMEMAIN 'ゲームメイン
170  NEXT
180  GOSUB *GAMEOVER
190 WEND
200 END
210 *INIT
220 CLS 'N88BASICは 220 CLS 3
230 PRINT "バウンド・コントロール・ゲーム"
240 GOSUB *PUTSCORE
250 LOCATE 74,0
260 PRINT USING "Ball #";4-B
270 SY=300 'ステージの高さ
280 C=7
290 GOSUB *PUTBANE 'バネとステージ表示
300 K=5
310 GOSUB *PUTBANEK 'バネ定数表示
320 LINE(100,50)-(250,150),PSET,CC(2) 'N88BASICはPSET,をとる
330 LINE(250,150)-(100,250),PSET,CC(2) 'N88BASICはPSET,をとる
340 LINE(100,50)-(100,250),PSET,CC(2) 'N88BASICはPSET,をとる
350 PAINT(200,150),CC(2),CC(2)
360 RETURN
370 *PUTBANE 'バネ表示
380 LINE(280,SY)-(360,SY),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
390 LINE(320,SY)-(320,SY+10),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
400 LINE(320,399)-(320,390),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
410 DSY=(390-(SY+10))/(MAXN*4)
420 FOR I=0 TO MAXN-1
430  LINE(320,SY+10+DSY*I*4)-(340,SY+10+DSY*(I*4+1)),PSET,CC(C)
'N88BASICはPSET,をとる
440  LINE(340,SY+10+DSY*(I*4+1))-
(300,SY+10+DSY*(I*4+3)),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
450  LINE(300,SY+10+DSY*(I*4+3))-
(320,SY+10+DSY*(I*4+4)),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
460 NEXT
470 RETURN
480 *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
490 LOCATE 45,14
500 PRINT "Game  Over"
510 WHILE INKEY$=""
520 WEND
530 RETURN
540 *PUTSCORE
550 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
560 LOCATE 40,0
570 PRINT USING "High Score ###  Score ###";HISCORE;SCORE
580 RETURN
590 *PUTBANEK
600 LOCATE 68,0
610 PRINT USING "K=##";K
620 RETURN
630 *GAMEMAIN
640 BY=RND(1)*200+50
650 V=0
660 CIRCLE(320,BY),20,CC(5)
670 T$=TIME$ '時間待ち
680 WHILE T$=TIME$
690 WEND
700 T$=TIME$
710 WHILE T$=TIME$
720 WEND
730 BF=0
740 WHILE BF<10
750  F=G*M
760  IF BY>280 THEN F=F-K*(SY-300) 'ステージに載ったらバネの反発力を
受ける
770  A=F/M '加速度計算
780  V=V+A*T '速度計算
790  NBY=BY+V*T '新しい位置を計算
800  IF NBY>359 THEN BF=10 'バネが完全に縮んでしまった
810  IF NBY<-20 THEN BF=11 'ボールが画面範囲外へでてしまった
820  IF BF=0 AND V<0 THEN BF=1 '上向きに方向が変化した
830  IF BF=1 AND V>0 THEN BF=20 '最高到達地点
840  IF NBY>280 THEN NSY=NBY+20 ELSE NSY=300 'ステージに物体が載っ
ているときはステージの位置を変更
850  CIRCLE(320,BY),20,CC(0)
860  C=0
870  GOSUB *PUTBANE
880  BY=NBY
890  SY=NSY
900  CIRCLE(320,BY),20,CC(5)
910  C=7
920  GOSUB *PUTBANE
930  KY$=INKEY$ 'キー入力に応じてバネ定数を変更する
940  IF KY$="4" AND K>1 THEN K=K-1:GOSUB *PUTBANEK
950  IF KY$="6" AND K<10 THEN K=K+1:GOSUB *PUTBANEK
960 WEND
970 IF BF<20 THEN GOSUB *MISS ELSE GOSUB *CHECKSCORE
980 RETURN
990 *MISS
1000 LOCATE 45,12
1010 PRINT "Miss !"
1020 WHILE INKEY$<>" "
1030 WEND
1040 RETURN
1050 *CHECKSCORE
1060 LOCATE 45,12
1070 PRINT "Score ";
1080 SUP=ABS(BY-150)
1090 IF SUP<10 THEN SUP=100 ELSE SUP=700/SUP '10ドット未満の誤差は
満点
1100 PRINT USING "+###";SUP
1110 SCORE=SCORE+SUP
1120 GOSUB *PUTSCORE
1130 WHILE INKEY$<>" "
1140 WEND
1150 RETURN
```

◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法&実行手順教えます

BASIC PROGRAM GET&RUN

(ベーシック プログラム ゲット アンド ラン)

今月の集中講義 N88-BASIC(86)

TEXT●山崎 寛

一番シェアが大きい? N88-BASIC

このGET&RUNコーナーにも,読者の質問が届きはじめるようになりました。ユーザーの数が多いためかもしれませんが,PC-98シリーズ用のN88-BASIC(86)に関する質問が多く見受けられます。

そこで,今回の題材はN88-BASIC(86)に関して,NECさんの協力のもと,いろいろな疑問点とその解決法を紹介していくことにしましょう。

最近の98はDISK-BASICが動かない?

Q 『N88-日本語DISK BASIC(86)』(以降DISK-BASICと略)は,現在でも入手できますか? また,その種類は?

A DISK BASICは,PC-98シリーズの本体を取り扱っているパソコン・ショップなどから購入できます。

現在,PC-98シリーズ用DISK-BASICとして出荷されているのは,**第1表**のようになります。それぞれのちがいは,ディスク媒体と価格のみです。

Q 最近のPC-98シリーズでは,DISK BASICが動作しないという話を聞いたのですが,これはどうしてですか?

A 1996年秋以降に出荷されたPC-9800シリーズから,ROMよりN88-BASIC(86)を削除したためです。

Q 今までのPC-98シリーズでは,すべてROM内にN88-BASIC(86)を搭載していたと思うのですが,なぜ最近になってこれを削除したのですか?

A ROM内からN88-BASICを削除した主な理由は,つぎのとおりです。

①PC-98シリーズ本体で予定されている機能強化で,BIOSなどROMの強化が必要となり,ROMに空きを確保する必要が生じたこと。

②N88-日本語BASIC(86)ベースのアプリケーションについて,MS-DOS版への移行がほぼ完了したと判断したこと。

③N88-日本語BASIC(86)自体が,PC-98シリーズ本体の機能強化への追随が困難となったこと。

なお,蛇足ですが,PC-98シリーズで,ROMでN88-BASICを搭載しなかった機種は過去にも存在します(PC-98XA model1などの画面サイズがハイレゾリューションであった機種)。

Q これらROM内のBASICが削除された機種では,『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』(以降DOS-BASICと略)も動作しないのでしょうか?

A DOS-BASICは,上記のPC-98シリーズでも動作します。DISK-BASICと同様に,PC-98シリーズの本体を取り扱っているパソコン・ショップなどから購入できます。

その種類を,**第2表**に示します。

N88-BASICでの音の鳴らしかた

Q 読者から「DOS-BASICで,音の鳴らしかたがわからない」という質問がよくあります。DOS-BASICでのFM音源の使用方法を教えてください。また,使用可能なサウンド・ボードにはどのようなものがありますか?

A DOS-BASICでは,以下のサウンド・ボードが使用できます。

- **●PC-9801-26K**
- **●PC-9801-73**
- **●PC-9801-86**
- **●上記ボードと互換性を持つ製品**

また,BASICでサウンド機能を使用する場合は,BASICの拡張インタプリタ"sound.exe"を組み込む必要があります。起動時は,DOSのコマンド・ラインから,以下のように入力してください。

```
>n88basic /e:sound
```

パソコン本体にサウンド・ボードを追加する際には,ハードウエア割り込み番号(初期設定:INT5/IRQ12)が他の拡張ボードなどと競合していないか,確認が必要です。

BASICのサウンド機能では,サウンドBIOSを使用しています(ハイレゾ・モードのぞく)。このため,EMSを使用する場合は,サウンドBIOSのROM領域(CC000h-CFFFFh)を使用しないように設定する必要があります。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)(Ver6.3)の種類(DISK-BASIC)

媒体	型番	価格
3.5インチ2HD	PS98-4001-32	18,000円
5インチ2HD	PS98-4001-52	18,000円
8インチ2D	PS98-4001-82	18,000円
3.5インチ2DD	PS98-4001-3D2	17,000円
5インチ2DD	PS98-4001-5D2	17,000円

《第2表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)の価格(DOS-BASIC)

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86)ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円

問い合わせ先(購入相談や技術的な質問)

NECパソコンインフォメーションセンター
東北☎022-387-6555 東京☎03-3452-8000
名古屋☎052-722-9800 大阪☎06-930-9821
九州☎092-262-9800

Q 実際に音楽を演奏するとき，BASICプログラムを組む際の注意点は？

A BASICのサウンド機能は，音色や音程などの演奏情報を記述したMML(Music Macro Language)の内容を，PLAY命令によって演奏します。

PLAY命令を実行するためには，サウンド・バッファと呼ばれるMMLを格納する領域を，機械語領域の中にあらかじめ確保しておく必要があります。このサウンド・バッファを確保するには，CLEAR命令およびPLAY ALLOC命令を使用します。

また，BASICのサウンド機能では多重演奏が可能です。このときは，復数個のサウンド・バッファを用意して，それぞれのサウンド・バッファに異なるMMLを設定することにより，複数の音を使って多重演奏を行なうことができます。

音楽演奏のサンプルとして，BASICのリファレンス・マニュアルの最後に，簡単なプログラムが掲載されています。参考にしてください。

Q その他，BASICに関する注意点を教えてください。

A DOS-BASICは，Windows95のMS-DOSプロンプト上で使用することはできません。MS-DOSモードを起動してから，使用するようにしてください。

また，今回の内容はすべて，DOS-BASICインタプリタのサウンド機能を対象としています。拡張サウンド機能（“avs.exe”“mutimed.exe”）については，機会があったらまた紹介しましょう。

以上，NECさんに協力していただきました。ありがとうございます。

読者からの質問コーナー

Q 一世代前に発売されたPC-98シリーズでは，広告の仕様一覧のメモリのところに，**第3表**のようなことが書かれています。これは，あらかじめN88-BASIC(86)が組み込まれているという意味なのでしょうか？

くだらない質問ですが，ぜひ教えてください。

【東京都足立区・鈴木信之 18歳】

A 先ほど紹介したように，現在出荷されているPC-98シリーズには，このROM内のN88-BASIC（86）は存在しません。しかし，少し前までのほとんどの機種には，ROMにBASICが搭載されていました。

実際，このようなマシンでは，フロッピーディスク・ドライブからディスクを抜き，ディップ・スイッチの設定で，「BASIC-ROMを有効」「ハードディスクからのブートを無効」にすることで，N88-BASIC（86）が起動するはずです。

ですが，この操作で起動したBASICでは，ディスク関連の命令を一切実行することができません。つまり，実行中にディスク・アクセスするようなプログラムを動かせないのはもちろん，入力したプログラムのセーブやロードもできないのです。

ですから，よっぽど短いプログラムを入力したり，ダイレクト・モードを電卓代わりに使う程度ならまだしも，長いプログラムを入力したりといった用途には使いものにならないでしょう。

Q DOS-BASIC Ver.6.1で，音楽を作りたいんですが，音のだしかたがわかりません。どうやってプログラムを組めばいいのですか？（PLAY ALLOC～と打つと“Syntax error”と表示される）

【高知県・夜光虫 15歳】

A 質問に答える前に，夜光虫さん，住所と本名はハガキに書いておきましょうね(笑)。

この質問に関しては，先ほどのサウンド関連の紹介で，ほとんど解決しているでしょう。ちょっと，補足説明をしたいと思います。

サウンド・ボードを取り付ける，またはFM音源内蔵機種の場合はディップ・スイッチなどで「サウンド機能を使用する」を選択したら，

>n88basic.exe /e:sound

というようにしてBASICを起動すれば，Syntax error（文法エラー）は発生しないと思います。

ただ，起動時に“sound.exe”が必要なので，ハードディスクなどに“n88basic.exe”をコピーして使用している場合，“sound.exe”も忘れずにコピーするようにしてください。

FM音源で音を鳴らすには，**リスト1**のようにプログラムします。

10行目のCLEAR文で，機械語領域の確保をしています。この番地の値は，使用するメモリの量によって変更します。

PLAY ALLOC文は，PLAY文の各チャンネルごとに，どれくらいのメモリを確保するのか指定します。**リスト1**では，6チャンネルすべてに255ずつメモリを確保しています。

あとは，PLAY文で各チャンネルごとにMMLを記述して，音楽を演奏します。PLAY文では，最初の3チャンネルがFM音源，後ろの3チャンネルがSSG（PSG）となっています。

ちなみに，サウンド・ボードなしで音を鳴らしたい場合は，BEEP音に音程をつけて音楽を演奏することになります。これは，'97年10月号の『影さんのマジック・ボックス』に掲載されているので，参考にするとよいでしょう。

Q ゲームなどで，スコアなどの変数の中身（数字，文字列）をテキスト・ファイルに保存する方法を教えてください。また，それをオープンしてある特定の変数に収める方法も教えてください。

【？？県・斉城 薫 ？歳】

A 斉城さんも，住所と年齢を書いてくださいね！

さて，質問の内容は，自作のRPGやAVGなどで，ゲームの途中経過をセーブ，ロードしたいということですね。

N88-BASICに限らず，一般的なBASIC言語では，OPENでファイルを開き，PRINTやINPUTで読み書きして，CLOSEで閉じるといった手法をとります。

リスト2がこのサンプルです。

100行台が書き込み（セーブ），200行台が読み込み（ロード）のサンプルです。それぞれ，“run”“run 200”で実行してください。100行台では変数X，Y，SCの値を“test.txt”に書き込み，200行台では逆に“test.txt”から変数に読み込んでいます。

《第3表》昔のPC-98シリーズのメモリ構成

メモリROM（Flash ROM）	96KB（BIOS，N88-BASIC(86)）， 32KB（システムセットアップメニュー他）

《リスト1》FM音源を演奏するサンプル・プログラム

```
10 CLEAR &H2F00
20 PLAY ALLOC 255,255,255,255,255,255
30 PLAY "C","E","G","C","E","G"
```

なお，ここでは“test.txt”というファイル名を使いましたが，同じ名前のファイルがカレント・ディレクトリにあると書き換わってしまいます。そんな場合は，120行，210行を別の名前にしてください。

OPEN文は，指定されたファイルを指定されたモード（INPUTとOUTPUT），ファイル番号（#の後の数字）でアクセス可能にします。OPENでアクセス可能にしたファイルは，必ずCLOSEで閉じなければなりません。とくに書き込みの場合，これを行なわないと，書き込んだはずのファイルに記録されていなかったりということが起こります。

ファイル番号というのは，複数のファイルを同時に扱う場合に，区別をつけるために番号をつけます。PRINTやINPUT，CLOSEといった命令にこの番号を指定することで，目的のファイルにアクセスをするのです。

実際のファイルへのアクセスは，130行，220行を見るとわかるように，PRINT文，INPUT文を使用します。「#1,」というのは，ファイルへのアクセスを示す#とファイル番号を記述して，通常の画面へのPRINTやキーボードからのINPUTと区別をつけています。

変数の内容を保存，読み込みする場合，PRINT文とINPUT文とで記述する変数の順番が異なると，もとどおりの内容にもどることができません。また，PRINTやINPUTで使用する変数の型（整数型，実数型，文字列型など）も合わせておく必要があります。

ファイル番号に使える数字は，多くのBASICでは起動時の「How many files?」に答えた数値によって変わります。ですから，同時に多くOPENするようなプログラムの場合，起動時に使う数だけ答える必要があります。

《リスト2》ファイルの読み書きのサンプル

```
100 'シーケンシャル書き込みサンプル
110 X=10:Y=5:SC=10
120 OPEN "TEST.TXT" FOR OUTPUT AS #1
130 PRINT #1,X,Y,SC
140 CLOSE #1
150 END
200 'シーケンシャル読み込みサンプル
210 OPEN "TEST.TXT" FOR INPUT AS #1
220 INPUT #1,X,Y,SC
230 CLOSE #1
240 PRINT X;Y;SC
250 END
```

DOS-BASICの場合は，起動時につぎのようにしてファイル数を指定します。

>n88basic.exe /f:ファイル数

ただし，この数がMS-DOS起動時の“config.sys”に記述されたFILESの値を超えることはできません。

MSX-BASICでは，ファイル数を起動時に指定するということはなく，“MAXFILES=ファイル数”と指定することで，いつでも自由に同時に使うファイル数を変更することができます。

ちなみに，Visual BasicなどのWindows環境でも，このようなOPEN文を使ったファイル・アクセスをすることは可能です。

ですが，Windows3.1以前は“～.inf”などの初期化ファイルに，Windows95以降の32ビット環境ではレジストリに，それぞれ情報を保存するほうが，よりWindowsらしいプログラムと言えるでしょう。Windows上で動作する多くのソフト（市販ソフトを含む）は，こういった方法でデータを保存しています。

“～.inf”などの初期化ファイルへの書き込み，読み込みにはそれぞれ，

GetPrivateProfileString
WritePrivateProfileString
というAPIを使用します。

これらのAPIを使用してデータの読み書きをする場合，データの記録は順番ではなく，「名前＝内容」といった形で行なわれます。そのため，書き込みと読み込みで順番を合わせる作業は，必要ないのです。

それでは，また来月！

疑問 質問 感想 ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN 係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

各プログラム入力＆実行方法

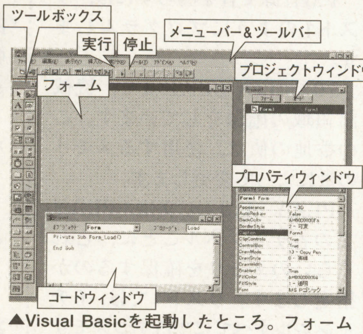
Visual Basic

Visual Basicの掲載プログラムには，プログラム・リストの他にフォーム配置図，プロパティ・リスト，メニュー設定の三つがあります。

プログラム・リストは，指定されたフォーム（コード）・モジュールにそのまま入力します。

フォーム配置図は，画面を参考に指定されたフォームにコントロールを配置します。配置したコントロールは，プロパティ・リストのとおりにプロパティを設定してください。

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。キャプション，名前と階層をリストのとおり設定してください。



▲Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている（これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ）

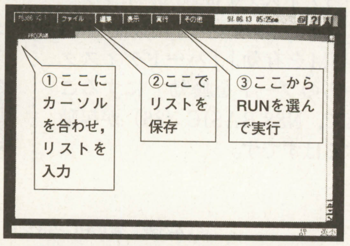
FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから［ファイル］-［保存］でディスクに記録してください。

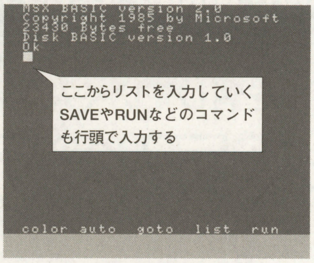
実行は，メニューから［実行］-［RUN］で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。

ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから［ファイル］-［読み込み］でドライブ名とファイル名を指定してください。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX2なので，バージョン2.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる)。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに“TEST.BAS”という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

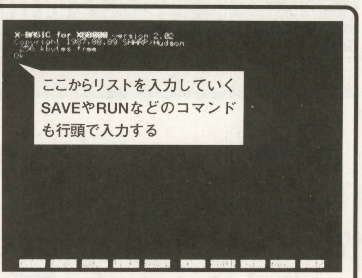
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOP キーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，プログラムの動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン） 68k』を起動してから，『Human 68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの“BASIC2”ディレクトリの中にある，“BASIC.X”を実行してください。

初代X68000は，“BASIC”ディレクトリの中にある“BASIC.X”を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに“TEST.BAS”という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

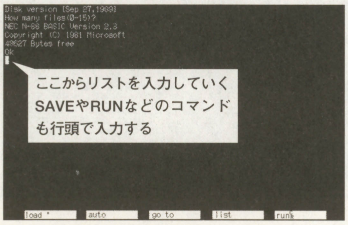
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAK キーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-BASIC』



▲N88-BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵ キーを押していってかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に“TEST.BAS”という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

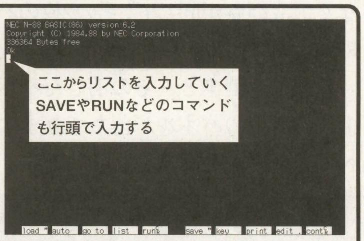
と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，RUN↵ とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOP キーを押します。

このN88-BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります(命令もほぼ互換性あり)。

N88-BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-98シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-98シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A> B:↵

B> N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに“TEST.BAS”という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOPキーを押します。

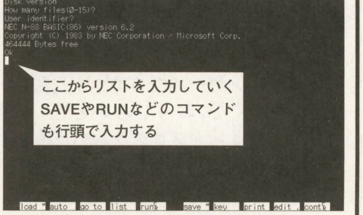
PC-98シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC（86）(DISK-BASIC)』です。

これは，フロッピー起動させて使用します。

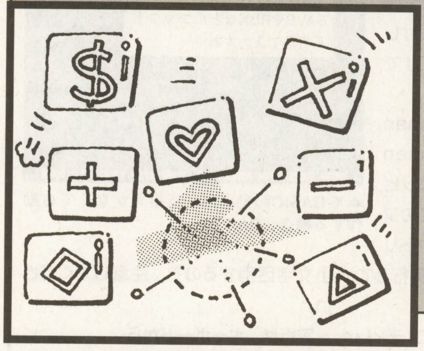
パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。



▲N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)

Windows3.1/95（Visual Basic 2.0J）用



パネルを消していくパズルゲーム

ペアペア

K.Tao（42歳）

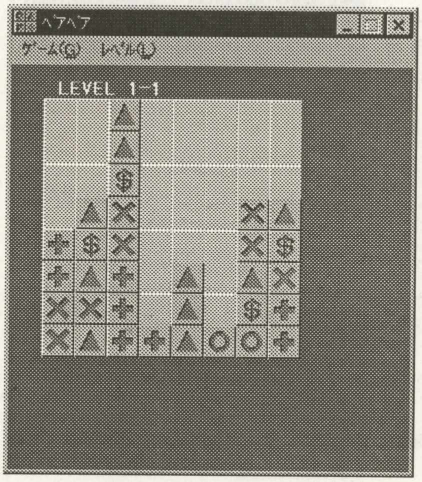
はじめに

パズルゲームです。むずかしくもなく，やさしくもなくといった感じのものです。

ルール

8種類のパネルがあります。同じ形のものを2枚ずつ消していきます。隣り合っているときはすぐ消せます。隣り合っていなくても高さが同じで，その2枚のパネルの間に他のパネルがないときは消せます。

パネルを消すと，その消したパネルの上にある他のパネルが落ちてきます。すべてのパネルを消すとクリアです。



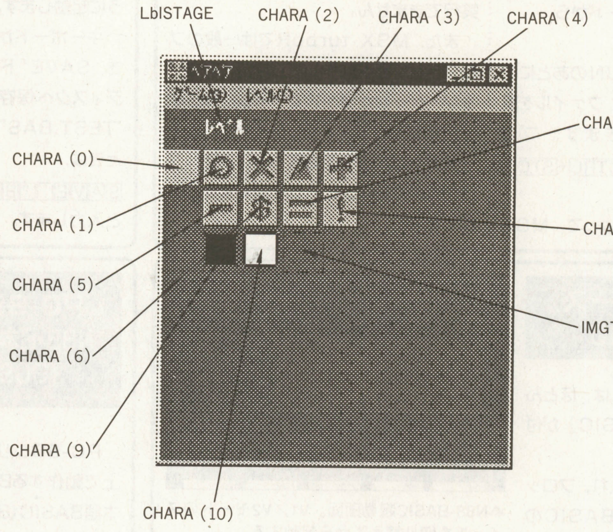
▲《写真1》パネルを消すのだが…

CHECKER FLAG

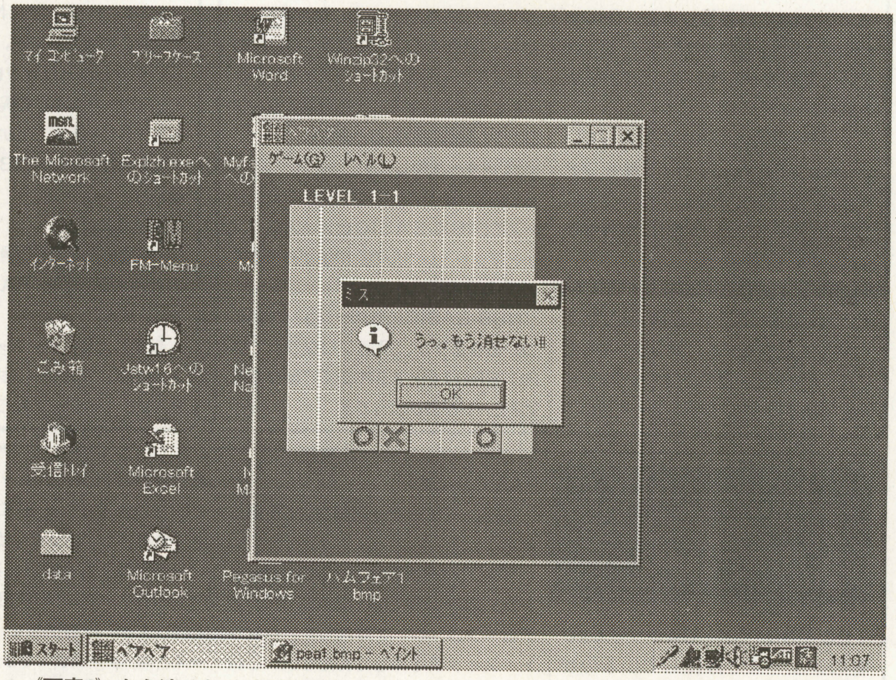
編：パズルゲームですが，内容もわかりやすくて，おもしろいと思います。

Dr.D：ちょっとプログラムが長めかな？しかし内容を考えると，少しくらい長いのは仕方ないかもしれんのう。

レベルは1から3まであり，レベルが上がるにつれてパネルの種類が増えていきます。一つのレベルには，さらにパネルの枚数がちがう三つのレベルがあります。

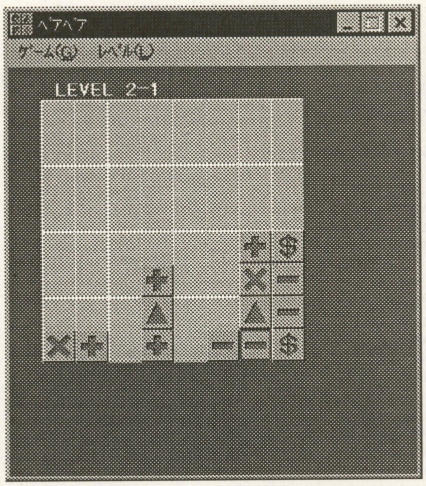


▲《第1図》フォームの配置例

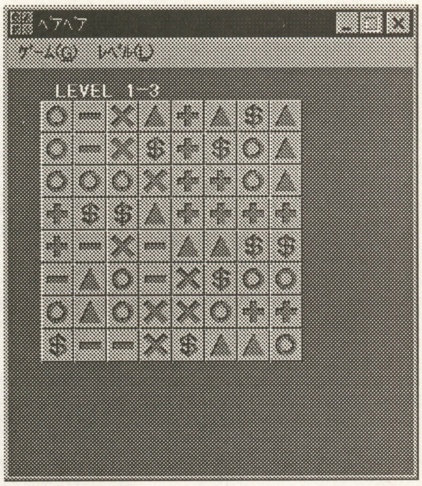


▲《写真2》もう消せない！がんばれ！

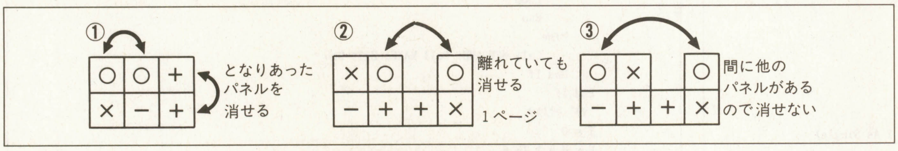
《OVER FLOW》なんかもう，秋ですね。台風ラッシュの季節も終わり，本格的（？）な秋がやってきました！みなさんは，食欲の秋？それとも読書の秋？…どちらにしても，ベーマガはあなたのおそばに置いてくださいね。それでは，今月も，OVER FLOWをお楽しみください！



▲《写真3》よしよし，ここを消すとフムフム



▲《写真4》それぞれのレベルのレベル3はすべてがうまっている



▲《第2図》パネルの消しかた

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定		イメージの設定	
Name	= FRMPEAPEA	Name	= IMGTHANKS
AutoRedraw	= -1 'True	Height	= 495
BackColor	= &H00808000&	Stretch	= -1 'True
Caption	= "ペアペア"	Visible	= 0 'False
ForColor	= &H00000000&	Width	= 495
Height	= 4875	ラベルの設定	
MaxButton	= 0 'False	Name	= LblSTAGE
ScaleMode	= 3 'ピクセル	AutoSize	= -1 'True
Width	= 4290	BackColor	= &H00FFFFFF&
ピクチャの設定		BackStyle	= 0 '透明
Name	= CHARA	Caption	= "レベル"
AutoRedraw	= -1 'True	FontBold	= -1 'True
AutoSize	= -1 'True	FontName	= "MSゴシック"
BorderStyle	= 0 'なし	FontSize	= 10.5
Height	= 420	ForeColor	= &H00FFFFFF&
Index	= 0〜10	Height	= 210
Picture	= 配置例参照	Left	= 480
ScaleMode	= 3' ピクセル	Top	= 120
Visible	= 0 'False	Width	= 495
Width	= 420		

《第2表》メニュー設定

キャプション	NAME	インデックス
"ゲーム (&G) "	GAME	
…"リプレイ (&P) "	REP	
…"バック (&B) "	BACK	
…"ニューゲーム (&N) "	NEWG	
…"-"	BAR1	
…"ルール (&R) "	RULE	
…"-"	BAR2	
…"エンド (&X) "	ENDD	
"レベル (&L)	LVL	
…"レベル1"	LV	1
…"レベル2"	LV	2
…"レベル3"	LV	3

レベル3−3をクリアすると，どうでもいいようなエンディングが見られます。

マウスの操作

メニュー・バーの「ゲーム」をクリックするといろいろ出てきます。

「リプレイ」をクリックすると，その面をはじめからやりなおすことができます。「バック」は一手前に戻します。「ニューゲーム」は新しい面にします。「エンド」は終了です。

「レベル」をクリックすると，レベル1〜3が出てきます。

ゲーム中，1枚目のパネルをクリックすると赤い枠で囲まれます。そして同じ形の別のパネルをクリックすると消えます。

まちがえてクリックしたときは別のちがう形のパネルをクリックするか，マウスの右をクリックします。

画面左上の「レベル○−○」をクリックすると次のレベルになります。

テクニック，その他

パネルが落ちてくるので先をよく読んでください。最初のころは適当に消すしかないでしょう。

必ずできるようにしてあります。面作成に少々時間がかかることがあります。

WAVファイルがあるのでファイルはすべてハードディスクにコピーしてプレイしてください。

プログラムについて

パネルはBITBLT関数を使って表示しています。11のピクチャー・ボックスはCHARA(0)からCHARA(10)の配列にしてあります。9と10は赤い枠の表示用です。パネルの上に重ね合わせるように表示します。

イメージ・ボックスが一つありますが，エンディングに使っています。絵を拡大／縮小できるので便利です。その他WAVファイルがありますが，自分で適当に作ってください。

TA.WAV（パネルをクリック）
DON.WAV（パネルが落ちた）
BIRI.WAV（もう消せない）
BU.WAV（間違ったパネルをクリック）

おわりに

運がいいときは1回でクリアできます。反対に何度やってもできないときがあります。時間制限はないので，のんびりやってください。

★この本を読むと，ゲームが欲しくなって困ります。(笑)(鳥取県岩美郡・**田中かずみ29歳**)……【**影**：その月発売のソフトのほとんどを紹介してるからなぁ。知らなければいらないけど，知ってしまうと欲しくなるってヤツ？私もそーいう物が大量にありすぎて困ります(笑)】

《リスト1》フォーム・モジュールのプログラム・リスト

```
Sub BACK_Click ()

MOUSEPOINTER = 11

FRMPEAPEA.Cls
For M = 1 To 8
    For N = 1 To 8
        K = B(M, N): Call PUTA
    Next
Next
Refresh
F = 0: G = G + 1
BACK.Enabled = 0
MOUSEPOINTER = 1

End Sub

Sub ENDD_Click ()
    End
End Sub

Sub Form_Load ()

FRMPEAPEA.Left = (SCREEN.Width - FRMPEAPEA.Width) ¥ 2
FRMPEAPEA.Top = (SCREEN.Height - FRMPEAPEA.Height) ¥ 2
For M = 0 To 9: For N = 0 To 9: A(M, N) = 20: C(M, N) = 20: Next: Next
STG = 1: LVE = 1: LV(1).Checked = -1
Call NEWGAME
Call MAKE

End Sub

Sub Form_MouseDown (BUTTON As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)

Dim J, K1, M1, N1, X1, T, Z As Integer
Static M2, N2 As Integer

If MOUSEPOINTER = 11 Or F = 2 Then Exit Sub
M1 = X ¥ 28: N1 = Y ¥ 28
If M1 < 1 Or M1 > 8 Or N1 < 1 Or N1 > 8 Then Exit Sub

'ｻｲｼｮﾉｺﾏ ｼﾃｲ
If F = 0 Then
    If A(M1, N1) = 0 Then Exit Sub
    Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥TA.WAV", 1)
    M = M1: N = N1: Call PUTB: Refresh
    M2 = M: N2 = N: F = 1
'2ﾊﾞﾝﾒﾉｺﾏ ｼﾃｲ
Else
    If A(M1, N1) = 0 Or (M1 <> M2 And N1 <> N2) Then GoSub KCLR: Exit Sub
    If (M1 = M2 And N1 = N2) Or BUTTON = 2 Then GoSub KCLR: Exit Sub
    F = 2
    If A(M1, N1) = A(M2, N2) Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥TA.WAV", 1)
        M = M1: N = N1: Call PUTB: Refresh
        For M = 1 To 8: For N = 1 To 8: B(M, N) = A(M, N): Next: Next
        If M1 = M2 Then
            If Abs(N1 - N2) = 1 Then
                K = 0
                M = M1: N = N1: Call PUTA
                N = N2: Call PUTA: Refresh
                F = 0
            Else
                GoSub KCLR: Exit Sub
            End If
        ElseIf N1 = N2 Then
            X1 = Sgn(M1 - M2)
            M = M2
            Do
                M = M + X1: If A(M, N1) > 0 Then Exit Do
            Loop
            If M = M1 Then
                K = 0
                M = M1: N = N1: Call PUTA
                M = M2: Call PUTA: Refresh
                F = 0
            Else
                GoSub KCLR: Exit Sub
            End If
        Else
            GoSub KCLR: Exit Sub
        End If
        'ｼﾀﾆ ｵﾁﾙｶ?
        T = 0
        For M = 1 To 8
            For N1 = 8 To 1 Step -1
                If A(M, N1) > 0 And A(M, N1 + 1) = 0 Then
                    If T = 0 Then T = 1: Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥DON.WAV", 1)
                    N = N1
                    Do
                        K1 = A(M, N)
                        K = 0: Call PUTA

                        K = K1: N = N + 1: Call PUTA
                    Loop While A(M, N + 1) = 0
                End If
            Next
        Next
        Refresh
        G = G - 1: BACK.Enabled = -1
        If G = 0 Then
            Z = SNDPLAYSOUND("TADA.WAV", 1)
            Z = MsgBox("やったー。", 0 + 64, "ｸﾘｱ")
            STG = STG + 1
            If STG = 4 Then LVE = LVE + 1: STG = 1
            If LVE = 4 Then
                LBLSTAGE.Caption = "GOOD BY!!"
                REP.Enabled = 0: BACK.Enabled = 0
                NEWG.Enabled = 0: LVL.Enabled = 0
                FRMPEAPEA.Cls: IMGTHANKS.Visible = -1
                Do
                    For J = 1 To 8
                        IMGTHANKS.Picture = CHARA(J).Picture
                        For T = 1 To 22
                            IMGTHANKS.Left = 130 - 5 * T: IMGTHANKS.Top = 130 - 5 * T
                            IMGTHANKS.Width = 18 + 10 * T: IMGTHANKS.Height = 18 + 10 * T
                            DoEvents
                        Next
                        For T = 22 To 1 Step -1
                            IMGTHANKS.Left = 130 - 5 * T: IMGTHANKS.Top = 130 - 5 * T
                            IMGTHANKS.Width = 18 + 10 * T: IMGTHANKS.Height = 18 + 10 * T
                            DoEvents
                        Next
                    Next
                Loop
                End
            Else
                Call NEWGAME: Call MAKE: Exit Sub
            End If
        End If
        'ﾏﾀﾞ ｹｾﾙｶ?
        T = 0
        For M = 1 To 8
            For N = 1 To 8
                If A(M, N) > 0 Then
                    K = A(M, N)
                    For M1 = M - 1 To 1 Step -1
                        If A(M1, N) > 0 Then
                            If A(M1, N) = K Then T = 1
                            Exit For
                        End If
                    Next
                    If T = 1 Then Exit For
                    For M1 = M + 1 To 8
                        If A(M1, N) > 0 Then
                            If A(M1, N) = K Then T = 1
                            Exit For
                        End If
                    Next
                    If T = 1 Then Exit For
                    If A(M, N - 1) = K Then T = 1: Exit For
                    If A(M, N + 1) = K Then T = 1: Exit For
                End If
            Next
            If T = 1 Then Exit For
        Next
        If T = 0 Then
            Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BIRI.WAV", 1)
            Z = MsgBox("うっ。もう消せない!!", 0 + 64, "ﾐｽ")
            Call MAKE: Exit Sub
        End If
    Else
        GoSub KCLR: Exit Sub
    End If
    F = 0
End If
Exit Sub
'ﾄﾘｹｼ
KCLR:
Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BU.WAV", 1)
M = M1: N = N1: K = A(M, N): Call PUTA
M = M2: N = N2: K = A(M, N): Call PUTA: Refresh
F = 0
Return

End Sub

Sub LblSTAGE_Click ()
.
If LVE > 3 Or STG > 2 Then Exit Sub
STG = STG + 1
Call NEWGAME
Call MAKE

End Sub

Sub LV_Click (INDEX As Integer)

LVE = INDEX
For K = 1 To 3: LV(K).Checked = 0: Next
LV(LVE).Checked = -1
STG = 1
Call NEWGAME
Call MAKE

End Sub
```

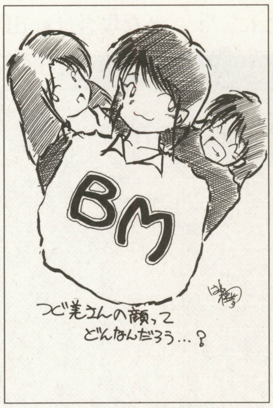

★98用の発売予定ソフトがなぜか，報告なしに消えていた。いったいどうしたんだ!!（埼玉県北葛飾郡・**鹿谷浩一14歳**）……【**編集長**：影君…またなにかしたのかね？**影**：え!?**つぐ美**：隠したってムダですからね！**影**：な…何が？**編**：まったく…。**影**：だから，何が!?】

```
Sub MAKE ()

Dim J As Integer

MOUSEPOINTER = 11
FRMPEAPEA.Cls
For M = 1 To 8
    For N = 1 To 8
        K = C(M, N): Call PUTA
    Next
Next
Refresh
Beep
F = 0: G = 8 * STG + 8
BACK.Enabled = 0
MOUSEPOINTER = 1

End Sub

Sub NEWG_Click ()
    Call NEWGAME
    Call MAKE

End Sub

Sub NEWGAME ()

Dim J, P, T, M1, N1 As Integer
Randomize

F = 2: MOUSEPOINTER = 11
LBLSTAGE.Caption = "GOOD LUCK!!"
'ｺﾏｦ ｵｸ
Do
T = 0
For M = 1 To 8: For N = 1 To 8: C(M, N) = 0: Next: Next
For J = 1 To 8 * STG + 8
    F = 0: K = Int(Rnd * (LVE + 5)) + 1
    Do
        P = 0
        Select Case Int(Rnd *3)
            'ｼﾞｮｳｹﾞﾆ ｵｸ
            Case 0
                Do
                    P = P + 1: If P = 100 Then Exit Do
                    M = Int(Rnd * 8) + 1: N = Int(Rnd * 8) + 1
                    If Int(Rnd * 4) = 0 Then N = Int(Rnd * 2) + 7
                Loop While C(M, N + 1) = 0 Or C(M, 1) <> 0 Or C(M, 2) <> 0
                If P < 100 Then
                    If C(M, N) <> 0 And C(M, N - 1) = 0 Then
                        C(M, N - 2) = C(M, N)
                    ElseIf C(M, N) <> 0 And C(M, N - 1) <> 0 Then
                        For N1 = 3 To N
                            If C(M, N1) <> 0 Then C(M, N1 - 2) = C(M, N1)
                        Next
                    End If
                    F = 1: C(M, N) = K: C(M, N - 1) = K
                End If
            'ｻﾕｳﾆ ｵｸ
            Case 1, 2
                Do
                    P = P + 1: If P = 100 Then Exit Do
                    M = Int(Rnd * 7) + 1: N = Int(Rnd * 8) + 1
                    If Int(Rnd * 4) = 0 Then N = Int(Rnd * 2) + 7
                Loop While C(M, N + 1) = 0 Or C(M, 1) <> 0
                Call PUTA: Refresh
                If P < 100 Then
                    M1 = M
                    Do
                        M1 = M1 + 1
                        If M1 = 9 Then Exit Do
                        If C(M1, N) <> 0 Then Exit Do
                    Loop While C(M1, N + 1) = 0 Or Int(Rnd * 5) < 4
                    If M1 < 11 And C(M1, 1) = 0 Then
                        F = 1
                        If C(M, N) <> 0 Then
                            For N1 = 2 To N
                                If C(M, N1) <> 0 Then C(M, N1 - 1) = C(M, N1)
                            Next
                        End If
                        C(M, N) = K
                        If C(M1, N) <> 0 Then
                            For N1 = 1 To N
                                If C(M1, N1) <> 0 Then C(M1, N1 - 1) = C(M1, N1)
                            Next
                        End If
                        C(M1, N) = K
                    End If
                End If
        End Select
        T = T + 1: If T = 80 Then Exit Do
    Loop While F = 0
    If T = 80 Then Exit For
Next
If T < 80 Then Exit Do
Loop
LBLSTAGE.Caption = "LEVEL" + Str$(LVE) + "-" + Trim$(Str$(STG))
End Sub
```

```
Sub PUTA ()

Dim Z As Integer
Z = BitBlt(FRMPEAPEA.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA(K).hDC, 0, 0, &HCC0020)
A(M, N) = K
End Sub

Sub PUTB ()

Dim Z As Integer
Z = BitBlt(FRMPEAPEA.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA(10).hDC, 0, 0, &H8800C6)
Z = BitBlt(FRMPEAPEA.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA(9).hDC, 0, 0, &H660046)

End Sub

Sub REP_Click ()
    Call MAKE
End Sub

Sub RULE_Click ()

Dim Z As Integer
Beep
Z = MsgBox("同じ形のパネルを2つずつ消していきます。", 0 + 64, "ﾙ - ﾙ")
Beep
Z = MsgBox("隣りあっているときや離れていても同じ" + Chr$(10) + "高さで、その間に何もないとき消せます。
", 0 + 64, "ﾙ - ﾙ")
Beep
Z = MsgBox("取り消しはﾏｳｽ右ｸﾘｯｸまたは違うﾊﾟﾈﾙをｸﾘｯｸ。", 0 + 64, "ﾙ - ﾙ")
Beep
Z = MsgBox("レベルは1-1から3-3まで。" + Chr$(10) + "必ずできるので頑張って。      K.Tao", 0 +
64, "ﾙ - ﾙ")

End Sub
```

《リスト2》コード・モジュールのプログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String, ByVal UFLAGS As Intege
r) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%, ByVal H%, ByVal src
DC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(9, 9), B(9, 9), C(9, 9) As Integer
Global F, G, K, M, N As Integer
Global STG, LVE As Integer
```



評…ここだけの話、見えないほうが…（匿名希望）

by 波矢川星夢

評…最近「ネコ耳」というのが多いが…（Dr.D）

by 椎本YOD

評…わ…わざとなんでしょうか？コワイ？（編）

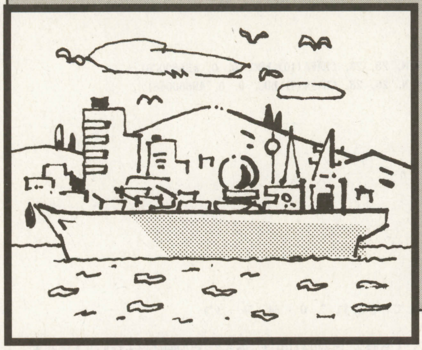
by 稲村サ吉

評…投稿うれしいけど勉強もがんばって！（つぐ美）

by 高田明

★うちは，なんかWindows95で，DOSゲームばっかりしている気がするー！　（広島県安芸郡・羽生賢太郎14歳）……【編集長：うちは最近，影君がパソコンを壊してばっかりの気がする…（ため息）Dr.D：今にはじまったことではナイですからなぁ…。（ため息）影：…？】

Windows95(Visual Basic Ver4.0)用



敵艦を撃墜せよ！コンピュータ対戦ゲーム

移植版

海戦略(かいせんりゃく)'97

葛原　秀一(14歳)

内容

BM'97年2月号の藤田純教さん作「移植版　海戦略」の，さらに移植です。Windows用なので，手軽に遊べるゲームがいいと思って作りました。

遊びかた

敵陣をマウスでクリックして，敵艦を探し出すゲームです。10×10のマス目をクリックすると，そこに艦隊がいる場合は，爆発音とともに沈没した敵艦が現れ，周囲1マスに敵艦がいる場合は，そこにBeep音とともに！マークが現れます。これをコンピュータと交互に行ない，先にすべての船を沈没させたほうが勝ちです。なお，コンピュータの思考ルーチンは，ランダムです。

プログラムの入力方法

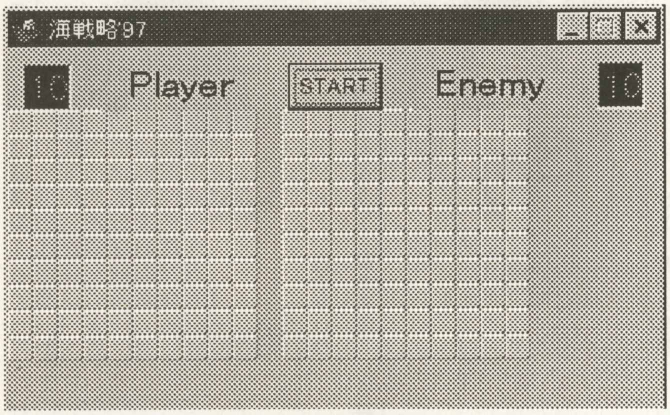
まず，コントロールの配置図とプロパティ表を見て，コントロールの配置，プロパティの設定を行ないます。後は，普通にプログラムを打ち込めばOKです。あと，爆発音を作る必要がありますが，ダメな場合はsndPlaySound命令のところに'(アポストロフィー)をつけてください。

プログラムの“技”

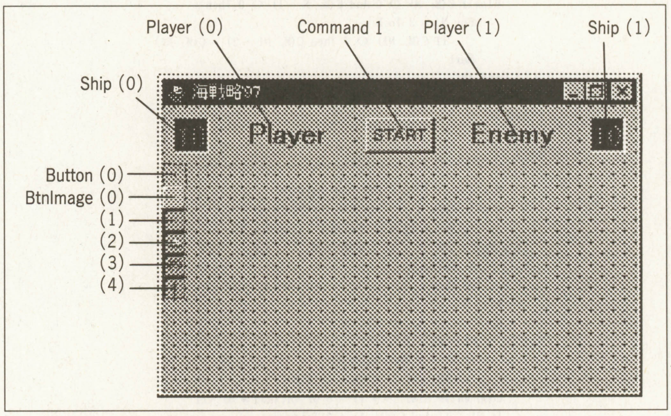
Loadステートメントを使って，実行中にコントロールを呼び出しているところです。これを使えば，いちいち何十個もコントロールをおく必要がなく，便利です。ほかには特にないですね。

筆者近辺

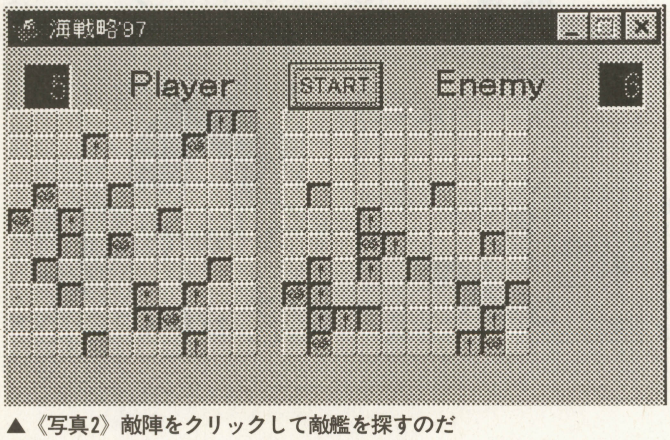
ついにわが学校にパソコン同好会を作ることに成功しました。またそっちのほ



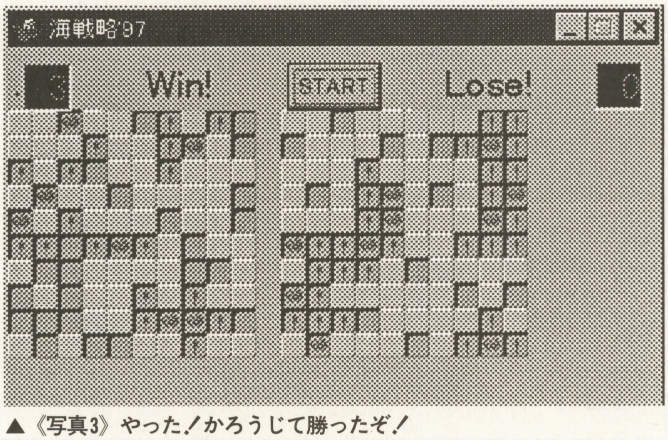
▲《写真1》さあ，コンピュータとの対戦だ！



▲《第1図》コントロールの配置図



▲《写真2》敵陣をクリックして敵艦を探すのだ



▲《写真3》やった！かろうじて勝ったぞ！

★ゲームソフトを買ったら，2か月分のこづかいが，なくなってしまった。影さん，なんとかして…。(岡山県井原市・**山本賢一13歳**)……
【**影**：う～ん…そう言われても私の安月給じゃどーにも…。**編集長**：影君，仕事増やす？給料上げるよ。**影**：……遠慮しときます。】

『海戦略』のプログラム・リスト

```
Private Declare Sub sndPlaySound Lib "winmm" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal Fn
$, ByVal Flag%)
Dim Map(400)

Private Sub Button_Click(Index As Integer)

    'プレイヤーの番
    If Map(Index) = 1 Or Map(Index) = 3 Or Map(Index) = 4 Then Exit Sub
    A = Index: GoSub Hantei
    'コンピュータの番
    GoSub RndSelect
    GoSub Hantei

Exit Sub

Hantei:      '押したButtonの判定
    Select Case Map(A)
        Case 0
            I = 0: For J = 2 To 3
                I = I + (Map(A - 13) = J) + (Map(A + 13) = J)
                I = I + (Map(A - 12) = J) + (Map(A + 12) = J)
                I = I + (Map(A - 11) = J) + (Map(A + 11) = J)
                I = I + (Map(A - 1) = J) + (Map(A + 1) = J)
            Next J
            If I = 0 Then
                Map(A) = 1
            Else
                Map(A) = 4
            End If
        Case 2
            Map(A) = 3
    End Select
    Button(A).Picture = BtnImage(Map(A)).Picture
    Select Case Map(A)
        Case 3
            sndPlaySound "爆発音.wav", 1
            Ship(A ¥ 200).Caption = Ship(A ¥ 200).Caption - 1
            If Ship(A ¥ 200).Caption = 0 Then
                For I = 0 To 1
                    For J = 1 To 10
                        For K = 1 To 10
                            Button(J * 12 + K + I * 200).Enabled = False
                        Next K
                    Next J
                    Player(I).Caption = "Win!"
                Next I
                Player(A ¥ 200).Caption = "Lose!"
                Exit Sub
            End If
        Case 4
            Beep
    End Select
Return

RndSelect:      'コンピュータがランダムで押す場所を決める
    Y = Int(Rnd * 10 + 1): X = Int(Rnd * 10 + 1): A = Y * 12 + X
    If Map(A) = 1 Or Map(A) = 3 Or Map(A) = 4 Then GoSub RndSelect
Return

End Sub

Private Sub Command1_Click()

    '全ステータスの初期化
    For I = 0 To 400
        Map(I) = 0
    Next I
    For I = 0 To 1
        For J = 1 To 10
            GoSub RndShip
        Next J
    Next I
    For I = 1 To 10
        For J = 1 To 10
            Button(I * 12 + J).Picture = BtnImage(0).Picture
            Button(I * 12 + J + 200).Picture = BtnImage(0).Picture
            Button(I * 12 + J + 200).Enabled = True
        Next J
    Next I
    Player(0).Caption = "Player"
    Player(1).Caption = "Enemy"
    Ship(0).Caption = 10
    Ship(1).Caption = 10

Exit Sub

RndShip:    'ランダムに船の場所を決める
    Y = Int(Rnd * 10 + 1): X = Int(Rnd * 10 + 1)
    If Map(Y * 12 + X + I * 200) = 2 Then GoSub RndShip
    Map(Y * 12 + X + I * 200) = 2
Return
End Sub

Private Sub Form_Load()

    'Buttonをロードする
    For I = 1 To 10
        For J = 1 To 10
            For K = 0 To 1
                Load Button(I * 12 + J + K * 200)
                Button(I * 12 + J + K * 200).Top = I * 16 + 24
                Button(I * 12 + J + K * 200).Left = J * 16 - 16 + K * 176
                Button(I * 12 + J + K * 200).Visible = True
                Button(I * 12 + J + K * 200).Enabled = False
            Next K
        Next J
    Next I
    Randomize
    Call Command1_Click
End Sub
```

by Cocofille

評…締切に追われる毎日で（泣）…（影）

う (FM TOWNS) でも投稿するつもりです。いちおう中身は“部”と同じですから。

★すぺしゃるさんくす

- BM'96年2月号　藤田純教さん作「移植版海戦略」
- 過去のVB研（第4部はよくわからんです）

《第1表》プロパティ表

Form1	BorderStyle	1-固定（実線）
	Caption	海戦略'97
	MaxButton	False
Command1	Caption	START
Ship( )	Alignment	1-右揃え
Player( )	Alignment	2-中央揃え
Button(0)		
BtnImage( )	Picture	(0)ボタン (1)押されたボタン (2)船 (3)沈没した船 (4)！マーク
	Visible	False

CHECKER FLAG

編：対戦型マインスイーパみたいな感じですね。

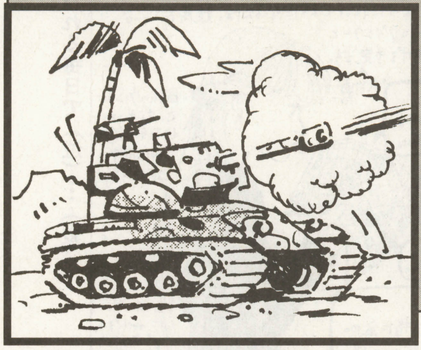
Dr.D：原稿にも書いてあるが，Load命令を使用して，プログラム中でコントロールを生成している点が，特徴じゃ。

編：わりとリストが短めなのもいいですね。

Dr.D：ただ，コンピュータはランダムなので，弱いぞ。この種のゲームは思考ルーチンが命じゃからな。

★「俺コレ」を埋もれてしまった名作ゲームを発掘するコーナーに戻してください。（兵庫県明石市・**春菜31歳**）……【**影**：郊外のゲーム・ショップへ，大昔の ファミコン・ソフトを探しに行こう ツアーとか？…けっこうイイのが売れ残ってたりするんだよなぁ】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L120以降)用



必殺技がいいぞ！対戦シューティング・ゲーム

RC BATTLE（アールシー バトル）

電脳工房DON(*x*歳)

内　容

液体金属製のラジコンを操作する対戦型シューティングで，パッド二つによる2人同時プレイも可能。

操作説明

上下キー…自機の前後進(3段階のシフト機構)。

左右キー…自機の左右旋回（弐号機以外は，耐久力が減るごとに小回りが利かなくなるので注意)。

Ⓐボタン…弾を発射（威力小)。

Ⓑボタン…ビット射出(威力中)（ただし，緑色の領域内でⒷボタンを押してビットを補給し，自機が灰色の領域内にいることが条件)（射出後，自機の動きが停止する)。

ⒶⒷ同時…特殊攻撃(威力大)(ただし，自機が零または初号機で，その耐久力が残り1であることが条件)。

RUN……一定時間，自機を融解して完全無敵にする（制限回数3回)。

各機体について

零号機（戦車型の機体)

移動速度は遅いが，特殊攻撃の「無差別砲弾」は敵の脅威となるだろう。

初号機（三角形の機体)

移動速度は並程度。特殊攻撃の「光速突攻」では使用者の実力が問われる。

弐号機（蝶々型の機体)

特殊攻撃を持たないが，移動の速さと旋回時の特別性能が魅力

改造のアドバイス

2100行の配列変数に代入する値を，変数表を参考にしながら，いろいろと変更してみてください。

動作環境について

CXやUX以降の機種の場合，高速モードでの実行では正常に動作しないので互換モードで実行してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：攻撃手段が数種類もあって結構楽しめるな。とくに無差別砲弾が派手でわしゃ好きだ。

編：対戦ですが1人のときはコンピュータが相手をしてくれます。

最後に

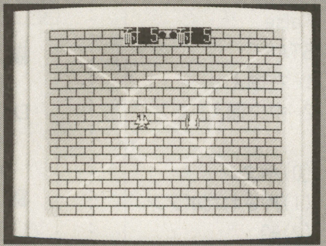
・使用機体の選択についてですが，意図的に乱数処理に任(まか)せてあります。ご不満の方はあしからずご了承ください。

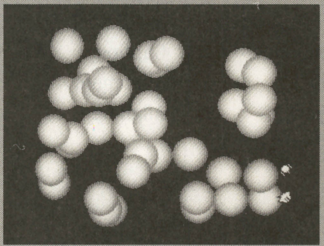
・1Pモードでの僕の最短記録は24秒。

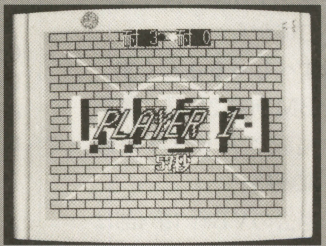
《第1表》変数表（下記以外は汎用）

P,EP	攻撃側と防御側の判別用
PX,PY	攻撃側の座標
EX,EY	防御側の座標
TX,TY	弾の座標
BX,BY	ビットの座標
DM	攻撃別のダメージ量
SH	特殊攻撃の当たり判定用
VT	時間情報
RD	ハイスコア（最短記録）
FIN	終了時判定用フラグ
SW( )	特殊攻撃用フラグ
SF( )	シフト値用カウンタ
HW( )	旋回時用のウェイト
HWM( )	HW( )の最大値
HP( )	耐久力用カウンタ
GD( )	ガード数用カウンタ
FR( )	自機の変色時用カウンタ
SN( )	スピン時用カウンタ
CHR( )	使用キャラの判別
K( )	自機の状態管理用
T( )	弾の状態管理用
B( )	ビットの状態管理用
BG( )	背景のマップデータ

▲《写真1》派手なタイトル画面


▲《写真2》残り耐久力が上に表示されています


▲《写真3》でた！無差別砲弾!! 相手に使われると痛い



▲《写真4》ゲーム・オーバーで戦った時間が出ます

★影さんの『影』という名の由来は何なのでしょう!?　説明を求む!!(京都市西京区・浦　勇夫14歳)……【影：「影」，知られてはいけないもの。「影」，それは闇の存在…。ふ，ふふふ…，はーっはっはっはっは!!編：相手にしちゃダメですよ。】

『RC BATTLE』のプログラム・リスト

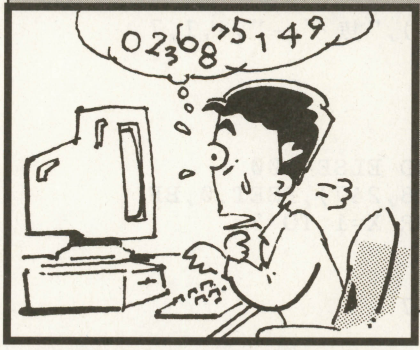
```
1000 '〔 R C  B A T T L E 〕                    電脳工房[DON]
1010 CLEAR,,1024 : DEFINT A-Y : DEFLNG V : SCREEN@0 : CLS : VIEW : WINDOW
1020 PALETTE : COLOR 7,0,7,0 : DEF SPRITE 99,0 : BGM 1 : RANDOMIZE TIME
1030 DIM AA(63),BB(15),ZS(360),ZC(360),BG(76800)
1040 FOR I=2 TO 4:READ A:FOR J=0 TO 15:BB(J)=A:DEF SPRITE 2,I,BB:NEXT J,I
1050 PALETTE 15,[8,8,8] : DEF SPRITE 3,0
1060 PALETTE 9,2 : PALETTE 14,4 : PALETTE 13,6 : DEF SPRITE 3,1
1070 LINE(0,0)-(48,32),PSET,1,BF
1080 FOR K=0 TO 2 : FOR J=0 TO 1 : READ A$
1090   POINT(VAL("&H"+MID$(A$,1,1))+K*16,VAL("&H"+MID$(A$,2,1))+J*16)
1100   FOR I=3 TO 29 STEP 2
1110     A=VAL("&H"+MID$(A$,I,1)) : B=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
1120     LINE -(A+K*16,B+J*16),PSET,7 : NEXT I,J,K : PAINT(20,20),0,7
1130 FOR J=1 TO 6 : FOR I=0 TO 7 : READ C(I) : NEXT I
1140   CIRCLE(C(0),C(1)),C(2),C(3),,,,F
1150   LINE(C(4),C(5))-(C(6),C(7)),PSET,6 : NEXT J
1160 LINE(55,6)-(56,8),PSET,5,BF : CIRCLE(55,22),3,5,,,,F : A=0
1170 FOR J=0 TO 3 : FOR I=0 TO 1 : GET@A(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),AA
1180   DEF SPRITE 0,A,AA,0 : A=A+1 : NEXT I,J
1190 SCREEN@1 : SPRITE ON : SPRITE SCREEN (32,0)
1200 FOR I=1 TO 360 : Z=I*3.14159!/180 : ZS(I)=SIN(Z):ZC(I)=COS(Z) : NEXT
1210 FOR I=1 TO 2:RESTORE 2870:FOR J=0 TO 7:READ K1(J,I),K2(J,I):NEXT J,I
1220 FOR I=1 TO 2:RESTORE 2880:FOR J=0 TO 7:READ K3(J,I):NEXT J,I
1230 A$="RC" : B$="BATTLE" : C$="1P MODE=(B) or 2P MODE=(A)"
1240 D$="電脳工房[DON]" : E$="WIN" : F$="PLAYER" : RD=60
1250 HP(1)=5 : HP(2)=5 : GOSUB *BG : GET@A(0,0)-(319,239),BG
1260 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - M A I N
1270 GOSUB *BGM : GOSUB *TITLE : GOSUB *READY
1280 WHILE FIN=0
1290   SWAP P,EP : FOR W=0 TO -(CP1=0)*100 : NEXT W
1300   PX=SPRITE(P,6) : PY=SPRITE(P,7) : EX=SPRITE(EP,6) : EY=SPRITE(EP,7)
1310   IF CP1=1 AND P=2 THEN GOSUB *CPU ELSE PA(P)=PAD(P) : PT(P)=PTRIG(P)
1320   IF FR(P)>0 THEN FR(P)=FR(P)-1 : IF FR(P)=0 THEN SPRITE 2,P,P-1
1330   IF SN(P)>0 THEN GOSUB *SPIN : GOTO 1500
1340   IF B2(P)=1 THEN GOSUB 1750  : GOTO 1500
1350   ON PA(P) GOTO 1370,1420,1390,1420,1370,1420,1390,1420
1360     K5(P)=1 : GOTO 1420
1370     IF K5(P)=1 THEN K5(P)=0 : K6(P)=SF(P)+(3-PA(P))/2 ELSE GOTO 1420
1380      IF ABS(K6(P))<4 THEN SF(P)=K6(P) : GOTO 1420 ELSE GOTO 1420
1390     HW(P)=HW(P)+1 : IF HW(P)=HWM(P) THEN HW(P)=0 ELSE GOTO 1420
1400       IF PA(P)=3 THEN IF SF(P)>=0 THEN GOSUB 1540 ELSE GOSUB 1550
1410       IF PA(P)=7 THEN IF SF(P)>=0 THEN GOSUB 1550 ELSE GOSUB 1540
1420   SF2(P)=SF2(P)+SF(P) : IF ABS(SF2(P))>2 THEN SF2(P)=0 : GOSUB 1570
1430   IF SN(EP)>0 OR PT(P)>4 THEN GOTO 1500
1440   ON PT(P) GOTO 1460,1470,1490,1480
1450     T3(P)=1 : GOTO 1500
1460     IF T1(P)=0 AND T3(P)=1 THEN GOSUB *TAMA  : GOTO 1500 ELSE 1500
1470     IF B2(P)=0 THEN GOSUB *BIT               : GOTO 1500 ELSE 1500
1480     IF GD(P)>0 AND FR(P)=0 THEN GOSUB *GUARD : GOTO 1500 ELSE 1500
1490     IF CHR(P)<>4 AND SW(P)=0 AND HP(P)=1 AND FR(P)=0 GOSUB *SUPER
1500   IF T1(P)=1 THEN GOSUB 1630
1510 WEND
1520 GOTO 1270'- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1530 *MOVE'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = 自機の動きの処理
1540 K4(P)=(K4(P)+1)*-(K4(P)<>7) : GOTO 1560
1550 K4(P)=(K4(P)-1)*SGN(K4(P))-(K4(P)=0)*7
1560 SPRITE 1,P,CHR(P)+(K4(P) MOD 2) : SPRITE 3,P,K3(K4(P),P) : RETURN
1570 SPRITE 6,P,SGN(SF(P))*K1(K4(P),P)*SP(P),SGN(SF(P))*K2(K4(P),P)*SP(P)
1580 A=(PX>238-SP(P))-(PX<1+SP(P)) : B=(PY>214-SP(P))-(PY<9+SP(P))
1590 SPRITE 6,P,A*SP(P),B*SP(P) : RETURN
1600 *TAMA'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = 弾使用時の処理
1610 DEF SPRITE 1,P+2,(PX,PY),6,,,,P-1 : SPRITE 0,P+2,1
1620 GOSUB 2700 : T1(P)=1 : T2(P)=K4(P) : RETURN
1630 SPRITE 6,P+2,K1(T2(P),P)*12,K2(T2(P),P)*12
1640 TX=SPRITE(P+2,6) : TY=SPRITE(P+2,7)
1650 IF TX>0 AND TX<239 AND TY>0 AND TY<231 GOTO 1670
1660 SPRITE 0,P+2,0 : T1(P)=0 : T3(P)=0 : RETURN
1670 IF FR(EP)>0 OR SN(P)>0 OR SN(EP)>0 THEN RETURN
1680 IF TX>EX-7 AND TX<EX+7 AND TY>EY-7 AND TY<EY+7 THEN GOSUB *HIT
1690 RETURN
1700 *BIT'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = ビット使用時の処理
1710 IF PX<14 OR PX>222 OR PY<24 OR PY>198 THEN B1(P)=1:GOSUB 2300:RETURN
1720 IF B1(P)=0 THEN RETURN ELSE B1(P)=0
1730 DEF SPRITE 1,P+4,(PX,PY-16),7,,,,P-1 : GOSUB 2710
1740 SPRITE 0,P+4,1 : GOSUB 2300 : B2(P)=1 : RETURN
1750 B3(P)=B3(P)+30 : BX=SPRITE(P+4,6) : BY=SPRITE(P+4,7)
1760 SPRITE 6,P+4,16*ZS(B3(P))+PX-BX,-16*ZC(B3(P))+PY-BY
1770 IF B3(P)=360 THEN B3(P)=0 : SPRITE 0,P+4,0 : B2(P)=0 : SF(P)=0
1780 IF FR(EP)>0 OR SN(P)>0 OR SN(EP)>0 THEN RETURN
1790 IF BX>EX-8 AND BX<EX+8 AND BY>EY-8 AND BY<EY+8 THEN GOSUB 1990
1800 RETURN
1810 *GUARD'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = ガード時の処理
1820 GD(P)=GD(P)-1 : FR(P)=30 : GOSUB 2680 : SPRITE 2,P,P+2 : RETURN
1830 *SUPER'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = 必殺技使用時の処理
1840 CLS : SW(P)=1 : FOR W=1 TO 8000 : NEXT W : IF CHR(P)=2 GOSUB 2720
1850 FOR I=1 TO 40 : ON CHR(P)/2+1 GOSUB 1890,1930
1860   SPRITE 2,EP,(EP-1)*-(SH<>1)-(SH=1)*2 : NEXT I
1870 FOR W=1 TO 12000 : NEXT W : GOSUB 2310 : GOSUB 2280
1880 IF SH=1 THEN SH=0 : DM=3 : GOSUB 2000 : RETURN ELSE RETURN
1890 GOSUB 2730 : A=INT(RND*225)+46 : B=INT(RND*180)+29
1900 FOR J=0 TO 6 : CIRCLE(A,B),16-J*2,[J*16,J*20+120,J*16],,,,F : NEXT J
1910 IF ABS(EX+7-A+32)>19 OR ABS(EY+7-B)>19 THEN RETURN
1920 IF SQR((EX+7-A+32)^2+(EY+7-B)^2)<19 THEN SH=1 : RETURN ELSE RETURN
1930 IF PX<1+SP(P) OR PX>238-SP(P) OR PY<9+SP(P) OR PY>214-SP(P) GOTO 1950
```

★ベーマガ'95年9月号の「BM特選プログラム・コーナー」のプログラムが，やっと先日，動きました。とても感動しました(ここまで，プログラムというものが美しかったなんて!!)。(福岡県北九州市・江口智士15歳)……【編：目指せ!!スター・プログラマー!!】

```
1940 SPRITE 6,P,K1(K4(P),P)*2,K2(K4(P),P)*2:PX=SPRITE(P,6):PY=SPRITE(P,7)
1950 IF PX>EX-12 AND PX<EX+12 AND PY>EY-12 AND PY<EY+12 THEN SH=1
1960 LINE(PX+32,PY)-STEP(15,15),PSET,P+4,BF : RETURN
1970 *HIT'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =攻撃命中時の処理
1980 SPRITE 0,P+2,0 : T1(P)=0 : T3(P)=0 : DM=1 : GOTO 2000
1990 SPRITE 0,P+4,0 : B2(P)=0 : DM=2 : B3(P)=0 : SF(P)=0
2000 HP(EP)=HP(EP)-DM : IF HP(EP)>0 THEN 2020 ELSE HP(EP)=0
2010 SN(EP)=168 : K4(EP)=0 : FOR I=3 TO 6 : SPRITE 0,I,0 : NEXT
2020 GOSUB 2740 : GOSUB 2280 : SPRITE 2,EP,2 : FR(EP)=15
2030 HWM(EP)=HWM(EP)-(CHR(EP)<>4) : RETURN
2040 *SPIN'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =スピン時の処理
2050 SN(P)=SN(P)-1 : IF SN(P) MOD 3<>0 THEN RETURN
2060 K4(P)=(K4(P)+1)*-(K4(P)<>7)
2070 SPRITE 1,P,CHR(P)+(K4(P) MOD 2) : SPRITE 3,P,K3(K4(P),P) : GOSUB 2690
2080 IF SN(P)=0 AND K4(P)=0 THEN GOSUB *END : RETURN ELSE RETURN
2090 *READY'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =戦闘前の準備
2100 FOR I=1 TO 2 : HP(I)=5 : GD(I)=3 : HWM(I)=2
2110   CHR(I)=INT(RND*3)*2 :SF(I)=0 :SW(I)=0 :HW(I)=0 :K4(I)=0 :K5(I)=0
2120   B1(I)=0 : B2(I)=0 : B3(I)=0 : T1(I)=0 : T2(I)=0 : T3(I)=0 : NEXT I
2130 P=2 : EP=1 : SH=0 : FIN=0 : GOSUB 2310
2140 FOR I=1 TO 2 : DEF SPRITE 1,I,(96+(I-1)*48,112),CHR(I),,,,I-1 : NEXT
2150 FOR I=3 TO 6 : DEF SPRITE 1,I,(100,100),I : NEXT I
2160 FOR I=1 TO 2 : SPRITE 0,I,1 : SP(I)=CHR(I)/2+4 : NEXT I
2170 GOSUB 2280 : BGM 0 : GOSUB 2670 : BGM 1 : VT=TIME : RETURN
2180 *BG'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = 背景の描画
2190 CLS : LINE(32,0)-(287,239),PSET,[200,136,136],BF
2200 LINE(46,29)-(271,209),PSET,[120,120,120],BF
2210 FOR I=0 TO 4 : CIRCLE(159,119),45-I,[184,248,96] : NEXT I
2220 DEF PEN 0,2 : LINE(64,47)-(253,191),PSET,[184,248,96]
2230 LINE(64,191)-(253,47),PSET,[184,248,96] : DEF PEN 0,1
2240 FOR I=4 TO 25 : A=(I MOD 2)*8 : FOR J=3 TO 15
2250   LINE(J*16+A+3,I*8-1)-STEP(16,8),PSET,0,B : NEXT J,I
2260 FOR J=0 TO 272 STEP 272 : FOR I=0 TO 7 : A=I*16+80
2270   LINE(16+I+J,5+I)-(31-I+J,234-I),PSET,[A,A,A],BF : NEXT I,J
2280 FOR I=1 TO 2
2290   SYMBOL(49*(I-1)+119,29),"耐"+STR$(HP(I)),1,1,I,,OPAQUE : NEXT I
2300 FOR I=1 TO 2:CIRCLE(10*(I-1)+154,36),3,B1(I)*(I+4),,,,F:NEXT : RETURN
2310 PUT@A(0,0)-(319,239),BG : RETURN
2320 LINE(0,0)-(319,239),PASTEL,0,BF : RETURN
2330 *CPU'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = CPUの思考ルーチン
2340 SF(2)=3 : IF HP(2)>1 OR SW(2)=1 GOTO 2380
2350 ON CHR(2)/2+1 GOTO 2360,2370,2380
2360   PT(2)=3 : RETURN
2370   CP4=1 : GOTO 2400
2380 IF SQR((EX-PX)^2+(EY-PY)^2)<25 ELSE 2400
2390 PA(2)=INT(RND*2)*4+3 : PT(2)=-(B2(1)=1 AND GD(2)>0)*2+2 : RETURN
2400 A=-((PX>EX-12 AND PX<EX+12) OR (PY>EY-12 AND PY<EY+12))
2410 IF A=1 AND INT(RND*9)>0 THEN A=0 : PT(2)=-(CP4=1)*2+1 : RETURN
2420 ON INT(RND*2)+1 GOTO 2430,2440
2430   PA(2)=(INT(RND*2)*4+3)*-(B1(2)=1) : PT(2)=0 : RETURN
2440   PT(2)=-(PX<14 OR PX>222 OR PY<24 OR PY>198)+1 : RETURN
2450 *TITLE'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =タイトル画面の作成
2460 GOSUB 2310 : GOSUB 2320 : COLOR ,1 : SYMBOL(56,174),C$,1,1,7,,,8
2470 SYMBOL(186,47),"RECORD"+STR$(RD)+"秒",.8!,.8!,3,,,8,2
2480 COLOR ,4 : SYMBOL(170,207),D$,.8!,1,1,,,9,2 : COLOR ,0
2490 FOR I=0 TO 17 : LINE(0,72+I)-(319,107-I),PSET,[I*7,I*7,I*12],B : NEXT
2500 FOR I=1 TO 2 : SYMBOL(I*28,(I-1)*55+25),MID$(A$,I,1),8,5,2,,,10 :NEXT
2510 SYMBOL(155,75),B$,2,2,[200,200,200],,,11,5
2520 WHILE PTRIG(1)=0 : IF PLAY(0)=0 GOSUB 2790
2530 WEND : CP1=-(PTRIG(1)=2) : PLAY OFF : RETURN
2540 *END'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =ゲームオーバー時の処理
2550 SPRITE 0,P,0 : GOSUB 2740
2560 FOR J=12 TO 1 STEP -1 : FOR I=1 TO 48 STEP J
2570   CIRCLE(PX+39,PY+7),I,[248-I*5,248-I*2,248-I*5],,,,PASTEL :NEXT I,J
2580 GOSUB 2310:GOSUB 2280:GOSUB 2750:CIRCLE(PX+39,PY+7),8,[80,80,80],,,,F
2590 FOR I=1 TO 60 : PSET(PX+INT(RND*16)+32,PY+INT(RND*16)),P : NEXT I
2600 FOR I=1 TO 40 : PSET(PX-16+INT(RND*48)+32,PY-16+INT(RND*48)),P : NEXT
2610 SYMBOL(63,88),E$,8,4,6,,,4 : SYMBOL(90,105),F$+STR$(EP),2,2,EP,,,10
2620 IF CP1=1 AND EP=1 THEN A=TIME-VT ELSE 2640
2630 SYMBOL(140,150),STR$(A)+"秒",1,1,3,,,9 : RD=RD*-(A>=RD)-(A<RD)*A
2640 WHILE PTRIG(1)=0 : WEND : WHILE PTRIG(1)<>0 : WEND
2650 PLAY OFF : SPRITE 0,EP,0 : FIN=1 : RETURN
2660 *SE'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = 効果音
2670 PLAY "T120V3@4O4(C4R4)3A3","V3@52O3(C4R4)3A3" : RETURN  ' START
2680 PLAY "@15O4C8","@66O4C8"                      : RETURN  ' GUARD
2690 PLAY "@37O4C256"                              : RETURN  ' SPIN
2700 PLAY "@5O4E32","@52O5E32"                     : RETURN  ' TAMA
2710 PLAY "@49O4C8","@50O4C8"                      : RETURN  ' BIT
2720 PLAY OFF : PLAY "@72O4G4","@57O4E4"           : RETURN  ' SUPER1
2730 PLAY OFF : PLAY "@49O4C32","@37O4C32"         : RETURN  ' SUPER2
2740 PLAY OFF : PLAY "@67O3G4","@55O4E4"           : RETURN  ' HIT
2750 PLAY OFF : PLAY "@4(O4B8B4A4O5C8E4)3","@36(O4B8B4A4O5C8E4)3": RETURN
2760 *BGM'= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =タイトル画面用BGM
2770 M2$(0)="V6@7O4(R1R1)((R4C4)R1)" : M1$(1)="((V6C8V3C16C16)3L16CCCC)2"
2780 M1$(0)="T106@5O3((V3C8C8V6C4)(V6C8V3C16C16)3L16CCCC)4" : RETURN
2790 FOR I=0 TO 2 : PLAY ,,,,,,M1$(I),M2$(I) : NEXT I : RETURN
2800 '= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =各種データ
2810 DATA 32767,31775,32736
2820 DATA 2B2B2811080B1E2BABA8B1C8CBBEAB , 37374580341608378CABF7BC9E7F8C
2830 DATA 525254374A1F5C7F9CDFAAB7949252 , D1D1A3636607493B7B8F9ADAD5F3D1
2840 DATA 757557510A5A2E7CCE9AEA91977575 , 969676C11448085A7F7BBEE3989696
2850 DATA 6,9,3,1,6,3,6,7      ,19,9,2,5,23,0,23,4    ,27,9,2,5,39,3,39,7
2860 DATA 6,25,3,1,10,21,7,24  ,22,21,2,5,28,20,31,17,27,26,2,5,39,24,43,20
2870 DATA 0,-1  ,1,-1  ,1,0  ,1,1  ,0,1  ,-1,1  ,-1,0  ,-1,-1      'K1,K2
2880 DATA 0,0  ,6,6  ,3,3  ,5,5                                    'K3
```


★パソコンが，火を吹きだすみたいにものすご～く暑いのです。だいじょうぶかな!?（福井市・パー17歳）……【影：ほーんと，暑いよね。このパソコンが火を吹くのも，あのパソコンが爆発するのも，すべて暑さのせいなんだ。編集長：ギロリ。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



テンキーで早打ちに挑戦！

焦(あせ)ゲー
～Impatience(インペイシェンス) Numbers(ナンバーズ)～

オカザキ'97(17歳)

内容

これは今までにない「ニュー・コンセプト」のもとに作られた焦(あせ)るゲーム，略して焦ゲーでございます。ちなみにパクリではございません。

ストーリー

ここでニュース速報をお知らせします。来年からキーボードの配置が変わることになりました。特にテンキーの変化が激しくなる模様です。以上，現場からお伝えしました。

よーし，今のうちに慣れて「フロンティア」を築くんだ！

《第1表》変数表

FI	マスに入っている数字
RNK	ランキング処理用
RUG	次のを押すまでの時間
JIKAN	スタートからの時間
KX,KY	自分が押したキーの位置
その他	雑用

入力方法

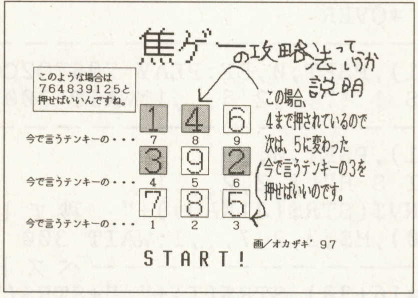
はじめてのときは起動→入力→＊MAKERANKINGから実行，2回目からは起動→読込→実行→暴走，となります。

遊びかた

タイトルでリターンを押せばSTART，スペースならENDです。

リターンを押すと，画面が変わって九つのマスが発生します。それが従来のテンキーですが，パラパラと変わっていき，止まった状態が今度新しくなるテンキーの配列です。新テンキーの位置を現テンキーの位置に見立てて1から9まで順番に押してください。

読むと難しそうですが，百聞は一見にしかず，とにかくやってみよう！



《第1図》焦ゲーの攻略法

プログラムの仕組み

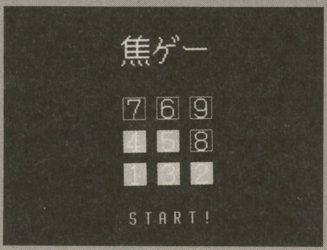
単純なゲームなので，リストの長さと演出の狭間(はざま)で迷ったね，かなり。あとメインのところは1日でできたんだけど。また，ランキング処理については95年5月号のイレギュラー・レーサーの部分を抜粋させていただきました。ありがとうござ

CHECKER FLAG

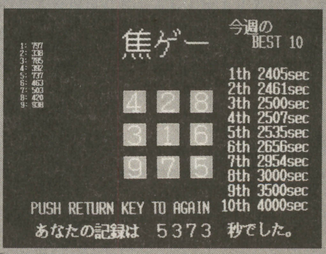
Dr.D：画面の番号順にテンキーを押すだけなんだけど，これが燃えるんじゃ。
編：焦ると画面と同じ数字キーを押したりしてなかなか良い記録が出ないんですよね。

◀《写真1》焦るゲーム，略して焦ゲーだそうです

◀《写真2》番号順にその場所のキーを押すわけです



◀《写真3》正しく押すと色が変わります。間違えるとゲーム・オーバーです



◀《写真4》最後まで正しく押すと成績が表示されます

★古いパソコンの値崩れは激しいけれど，10万円を切ると急に安定する。なかなか「気軽に買える」とはいかないなぁー。(秋田市・水野夢絵19歳)……【編：そんな君には自作のパソコンがおすすめ。付録を参考に，さあチャレンジ!!影：壊しかたなら私が教えよう。】

```
10 '焦るげーむ 略して 焦ゲー FOR Towns
20 SCREEN@ 0:COLOR 7,0:CLS 0:DIM FI(3,3),RNK(10),RUG(9):RANDOMIZE TIME
30 *TITLE  '－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－タイトル画面および画面作成
40 CLS 0:FOR I=0 TO 4 STEP .1!
50 LINE(222,100)-(414,264),PSET,0,BF:SYMBOL(222,164-I*16),"焦ゲー",4,I,7
60 NEXT I
70 SYMBOL(238,180),"-Impatiente Numbers-",1,1,7,,,1
80 SYMBOL(222,212),"PUSH RETURN KEY TO START",1,1,2,,,1
90 LINE  (202, 80)-(428,247),PSET,6,B
100 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN ELSE IF I$=" " THEN END ELSE 100
110 LINE  (202, 80)-(428,247),PSET,0,B:LINE(202,180)-(428,247),PSET,0,BF
120 FOR I=1 TO 40:ROLL -2:NEXT I:FOR Y=3 TO 1 STEP -1:FOR X=1 TO 3
130 FI(X,Y)=X-(Y=2)*3-(Y=1)*6
140 LINE  (X*72+152,Y*72+ 80)-STEP(47,47),PSET,7,B
150 SYMBOL(X*72+104,Y*72+ 80),AKCNV$(STR$(FI(X,Y))),3,3,7
160 LINE  (X*72+176,Y*72+ 81)-STEP( 0,45),PSET,0
170 NEXT X,Y:JIKAN=0:WAIT 150
180 *SHUFFLE  '－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－シャッフルしよう
190 FOR I=1 TO 100 '←シャッフル回数
200 X1=INT(RND*3)+1:X2=INT(RND*3)+1:Y1=INT(RND*3)+1:Y2=INT(RND*3)+1
210 SWAP FI(X1,Y1),FI(X2,Y2):BEEP 363523,2,1000
220 LINE  (X1*72+153,Y1*72+81)-STEP(45,45),PSET,0,BF
230 LINE  (X2*72+153,Y2*72+81)-STEP(45,45),PSET,0,BF
240 SYMBOL(X1*72+105,Y1*72+81),AKCNV$(STR$(FI(X1,Y1))),3,3,7
250 SYMBOL(X2*72+105,Y2*72+81),AKCNV$(STR$(FI(X2,Y2))),3,3,7
260 LINE  (X1*72+176,Y1*72+81)-STEP( 0,45),PSET,0
270 LINE  (X2*72+176,Y2*72+81)-STEP( 0,45),PSET,0
280 NEXT I:WHILE INKEY$<>"":WEND:SYMBOL(232,400),"S T A R T !",2,2,4,,,1
290 *MAIN '－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－メインルーチン
300 FOR J=1 TO 9
310 I$=INKEY$:IF I$="" THEN JIKAN=JIKAN+1:GOTO 310
320 KY=INT((VAL(I$)+2)/3):KX=(VAL(I$) MOD 3):IF KX=0 THEN KX=3
330 IF KY=1 THEN KY=3 ELSE IF KY=3 THEN KY=1
340 IF FI(KX,KY)=J THEN PLAY "@14O5C32":PAINT(KX*72+153,KY*72+81),2,7:RUG(J)=JIK
AN:NEXT J:GOTO *FINISH ELSE *OVER
350 *OVER '－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－まちがえた
360 LINE  (232,400)-(408,431),PSET,0,BF:PLAY "@67O2CCCC"
370 SYMBOL(232,400),"M I S S ! !",2,2,5,,,1:WAIT 300:GOTO *TITLE
380 *FINISH '－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－結果発表
390 LINE  (232,400)-(408,431),PSET,0,BF
400 SYMBOL(232,400),"F I N I S H",2,2,2,,,1
410 M$="あなたの記録は"+AKCNV$(STR$(JIKAN))+"  秒でした。"
420 SYMBOL(320-LEN(M$)*8,440),M$,2,2,7,,,1:WAIT 300
430 *RANKING'－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－ベスト10表示・編集・記録
440 FOR I=1 TO 9:SYMBOL(0,I*16+30),STR$(I)+":"+STR$(RUG(I)-RUG(I-1)),1,1,7+(RUG(
I)-RUG(I-1)<100)*3,,,1:NEXT I
450 LOAD@"NAYARANK.DAT",RNK
460 FOR I=0 TO 9:IF RNK(9-I)>JIKAN THEN RNK(10-I)=RNK(9-I):RNK(9-I)=JIKAN
470 NEXT:KILL"NAYARANK.DAT":SAVE@"NAYARANK.DAT",RNK
480 SYMBOL(450,0),"今週の",2,2,6,,,1:SYMBOL(498,32),"BEST 10",2,2,6,,,1
490 FOR I=0 TO 9:A$=STR$(I+1)+"th"+RIGHT$(STR$(RNK(I)),5)+"sec"
500 SYMBOL(432+(I=9)*16,100+I*32),A$,2,2,7+(RNK(I)=JIKAN)*5,,,1:NEXT
510 LINE(232,400)-(408,431),PSET,0,BF
520 SYMBOL(24,392),"PUSH RETURN KEY TO AGAIN",2,2,6,,,1
530 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN *TITLE ELSE 530
540 *MAKERANKING  '－－－－－－－－－－－まず最初にここから実行してください
550 FOR I=1 TO 10:RNK(I-1)=I*500+2000:NEXT:SAVE@"NAYARANK.DAT",RNK
560 SYMBOL(80,80),"ランキングファイルNAYARANK.DATを作りました",1,1,7,,,1
570 SYMBOL(80,96),"このままゲームを開始します",1,1,7,,,1:WAIT 300:RUN
```

います。

余　談

1)このゲームができたきっかけ。→ナンプレの確認作業がもどかしくて。

2)加えて，パソコンの動作速度によって記録を変えるといいかもしれません。

3)コツ。スタートから1の場所を押すまでの時間を限界まで短くすること。

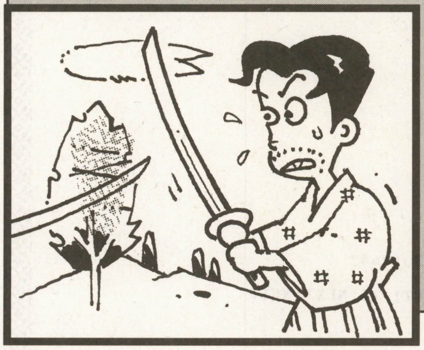
4)あと，終わったときに画面左側に数字を押すまでにかかった時間が出ます。

5)処理速度の速いユーザーはJIKANの増分値を減らしてください。

★　　★

★「レスキュー！COMPUTER GAME」のコーナーはどうなったのでしょうか？ 今年の2月号以降には姿を見てないのですが…。(大分県速見郡・**空穂17歳**)……【**影**：復活します。質問どんどん送ってね！**つぐ美**：レスキュー隊員も大募集中よ。あなたもどう？】

MSX2/2+/turboR(要漢字ROM)用



君は伝説の人斬りになれるか?

CHANBARA

チャンバラ

小太郎(28歳)

内　容

時は明治，伝説の人斬りと呼ばれる男がいた。

遊びかた

ジョイパッドで左右で剣士をあやつり，3人の敵を倒してください。自分(1P)のライフ(バー)がなくなったり，3人続けて倒すと終わりです。

操作方法

剣をふるのは，Ⓐボタン

よけるのは，Ⓑボタンです(必殺技ダメージ1/2)

必殺技はコマンド入力

九龍(クズリュウ)…右ななめ下，左ななめ上，Ⓐボタン(硬直　小)

天駆アマカケル……左ななめ上，右ななめ上，左ななめ下，Ⓐボタン(硬直　大)です。

天駆は，まちかまえて打ちましょう(重要)。

改造のアドバイス

漢字ROM必要，BGMなし，対戦なしになってしまいました。

だってプログラムが長くなりますし…

でも，このプログラムはコマンド入力の見本になると思います。

技コマンドかえる方法　Z1$，Z2$の数値を変えるなど…。

おまけ

コマンド入力ができない人は420行の'(REM)をとってください。stickの値が出ます。

★参考にしたもの

・某アニメ

・ベーマガ97/3　聖剣伝説

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，必殺技があるなど，頑張ってはいるのう。しかし通常攻撃が1種類もないので面白みが薄れたな。

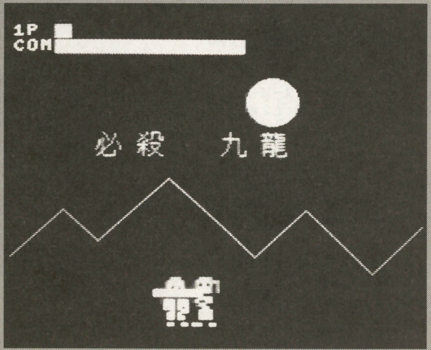
編：刀同士がぶつかったときに跳ね返るとか，上突き・下突きがあるとか，もう少しキャラクターに芸があったほうがいいね。

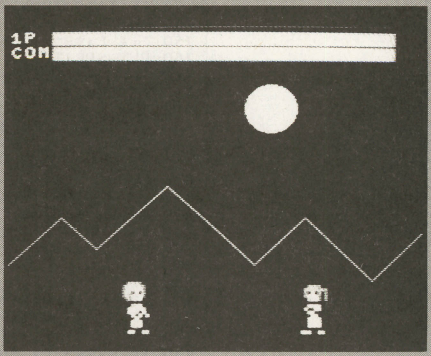
《第1表》変数表

I,J	……………カウンタ
D$,A$,B$,R	…雑用
WA$( )	………技漢字データ
MA	……………ライフ上限
M	……………移動距離
A	……………STICK番号
SP$	……………バッファー・クリア
ZI$,Z2$	………技コマンド
P$	……………音
X,Y	……………1P座標
TX,TY	…………敵座標
NI	……………硬直時間
LV	……………ラウンド
LI,L2	…………1P，敵ライフ
ST,RI	…………STICK値
TA,R2	…………Ⓐボタン
TB,R3	…………Ⓑボタン
W	……………技表示
w$	……………キー・バッファ
WI$,WI$	……技の値
DA	……………ダメージ
C	……………色

▲《写真1》タイトル。ジョイスティックで遊ぼう

▼《写真2》いざ，勝負。間合いをつめて刀で攻撃だ





▲《写真3》必殺技をくらえっ。方向キーを少し長めに押すと出しやすいぞ

★最近買ったソフトが2本ともバグ入りだった。これって影さんの呪い!?(宮城県加美郡・シーファ24歳)……【影：失礼なこと言うなあ。このワクチン・ソフトのような私を呪い呼ばわりするとは。編：いくらなんでもそれは言いすぎでしょう。つぐ美：まったく。】

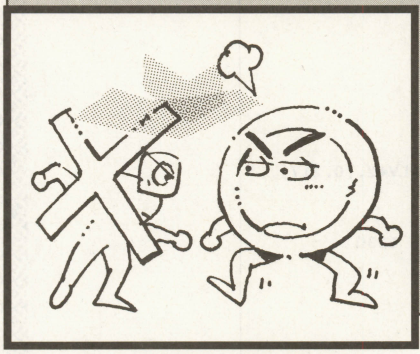
『CHANBARA』のプログラム・リスト

```
10 '
20 ' -----------       CHANBARA        -----------
30 ' -----------  Programed BY Kotarou -----------
40 '
50 SCREEN 5,3:COLOR ,0,0:CLS
60 COLOR=NEW:COLOR=(3,6,4,4):R=RND(-TIME)
70 OPEN"GRP:" AS#1
80 'ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ
90 DIM WA(63)
100 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 15
110 READ D$,M$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+D$)):B$=B$+CHR$(VAL("&h"+M$))
120 NEXT J
130 SPRITE$(I)=A$+B$
140 A$="":B$="":NEXT I
150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 15
160 READ D$:A$=A$+CHR$(VAL(D$))
170 NEXT J
180 COLOR SPRITE$(4+I*2)=A$+A$
190 A$="":NEXT I
200 FOR I=0 TO 63:READ D$:WA(I)=VAL("&H"+D$):NEXT I
210 MA=200:M=8:A=1:SP$="          ":Z1$="48":Z2$="826":P$="s12m100o2c8o1c64"
220 'ﾊｲｹｲ ｶｸ
230 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 23:PUT KANJI(24+I*24,70-23+J),WA(I+8*7),15:NEXT:NEXT
240 FOR I=0 TO 7:PUT KANJI(24+I*24,70),WA(I+8*7),8:NEXT
250 GOSUB 1460
260 CLS
270 DRAW "C2BM0,150E30F20E40F50E30F40E30"
280 CIRCLE(150,50),15,10:PAINT(150,50),10
290 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
300 LV=0
310 'ﾒｲﾝ
320 L1=MA:L2=MA:X=16*10:Y=160:TX=32:TY=Y:N1=0:W$=SP$:P2$="COM"
330 GOSUB 490:GOSUB 450
340 N1=N1-1:IF N1<1 THEN N1=0:GOSUB 520:GOSUB 630:GOSUB 710
350 IF L2=<0 AND LV=<1 THEN GOSUB1350:GOSUB 1410:GOSUB 1150:LV=LV+1:GOTO 320
360 IF L2=<0 AND LV=2 THEN GOSUB 1350:GOSUB 1410:GOSUB 1150:C=10:W=6:GOSUB 1410:
GOSUB 1500:END
370 IF L1=<0 THEN GOSUB 1350:GOSUB 1410:GOSUB 1120:GOSUB 1460:GOSUB 1150:GOTO 26
0
380 GOSUB 800:GOSUB 900:GOSUB 980
390 IF L1=<0 THEN GOSUB 1350:GOSUB 1410:GOSUB 1120:GOSUB 1460:GOSUB 1150:GOTO 26
0
400 IF L2=<0 AND LV=<1 THEN GOSUB1350:GOSUB 1410:GOSUB 1150:LV=LV+1:GOTO 320
410 IF L2=<0 AND LV=2 THEN GOSUB 1350:GOSUB 1410:GOSUB 1150:C=10:W=6:GOSUB 1410:
GOSUB 1500:END
420 'GOSUB 2010
430 GOTO 340
440 'ﾊﾞｰ ｶｸ
450 LINE(24,0)-(L1+24,8),5,BF  :PSET(0,0),0:PRINT #1,"1P"
460 LINE(24,10)-(L2+24,18),5,BF:PSET(0,10),0:PRINT #1,P2$
470 RETURN
480 '1P ﾋｮｳｼﾞ
490 PUT SPRITE 4,(X,Y),,0:PUT SPRITE 5,(X,Y),3,1
500 RETURN
510 '1P stick
520 ST=STICK(A):IF ST>0 THEN W$=W$+RIGHT$(STR$(ST),1):W$=RIGHT$(W$,5):W1$=RIGHT$
(W$,2):W2$=RIGHT$(W$,3)
530 PUT SPRITE 2,(X-16,217),15,11
540 IF ST=7 AND X>0 THEN X=X-M
550 IF ST=3 AND X<256-32 THEN X=X+M
560 GOSUB 490
570 IF X-TX>8 THEN RETURN
580 IF ST=7 AND X<256-32 THEN X=X+M
590 W$=SP$:W1$="":W2$="":L1=L1-10:L2=L2-5:GOSUB 1030:GOSUB 1060
600 GOSUB 490
610 RETURN
620 '1P a ﾎﾞﾀﾝ
630 TA=STRIG(A):IF TA=0 OR X<16 THEN RETURN
640 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),15,11
650 IF W1$=Z1$ THEN W=0:DA=40:N1=3:GOSUB 1180:GOTO 690
660 IF W2$=Z2$ THEN W=1:DA=80:N1=6:GOSUB 1180:GOTO 690
670 IF X-TX<=32 AND R3=0 THEN L2=L2-5:PLAY "",P$:GOSUB 1030:GOSUB 1090
680 PUT SPRITE 2,(X-16,217),15,11
690 RETURN
700 '1P b ﾎﾞﾀﾝ
710 TB=STRIG(A+2)
720 IF TB=0 THEN RETURN
730 IF TA<0 THEN TB=0:RETURN
740 RETURN
750 'ﾃｷ ﾋｮｳｼﾞ
760 PUT SPRITE 8+LV*2,(TX,TY),,4+LV*2
770 IF LV<2 THEN PUT SPRITE 9+LV*2,(TX,TY),3,5+LV*2
780 RETURN
790 'ﾃｷ stick
800 R1=INT(RND(1)*50)
810 IF R1<=5 AND TX>0 THEN TX=TX-M
820 IF R1>=35 AND TX<256-32 THEN TX=TX+M
830 GOSUB 760
840 IF X-TX>8 THEN RETURN
850 IF R1>=35 AND TX>0 THEN TX=TX-M
860 W$=SP$:W1$="":W2$="":L1=L1-5:L2=L2-10:GOSUB 1030:GOSUB 1060
870 GOSUB 760
880 RETURN
890 'ﾃｷ a ﾎﾞﾀﾝ
900 R2=INT(RND(1)*50):IF R2<38-LV THEN R2=0
910 IF R2=0 OR TX>256-32-16 THEN RETURN
920 PUT SPRITE 3,(TX+16,TY),15,12
930 IF R2>45-LV AND X-TX<=32 AND LV>0 THEN W=LV+1:DA=30+LV*10:GOSUB 1320:GOTO 95
0
940 IF X-TX<=32 AND TB=0 THEN W$=SP$:W1$="":W2$="":PLAY "",P$:L1=L1-5:GOSUB 1060
:GOSUB 1120
950 PUT SPRITE 3,(TX+16,217),15,12
960 RETURN
970 'ﾃｷ b ﾎﾞﾀﾝ
980 R3=INT(RND(1)*10):IF R3=1 THEN R3=-1 ELSE R3=0
```


★影さんは，いままでに何台のパソコンを壊したのでしょうか？(正確に)(青森県八戸市・西塚　務14歳)……【**影**：君はこれまで食べた朝食のパンの枚数を覚えているかね？**つぐ美**：つまり，朝食並みに毎日のように壊してるってことですね。**影**：いや～，照れるね。】

```
990 IF R3=0 THEN RETURN
1000 IF R2<>=0 THEN R3=0:RETURN
1010 RETURN
1020 'ﾃｷ ﾗｲﾌ
1030 LINE(24+MA,10)-(L2+24,18),0,BF:PSET(0,10),0:PRINT #1,P2$
1040 RETURN
1050 '1P ﾗｲﾌ
1060 LINE(24+MA,0)-(L1+24,8),0,BF:PSET(0,0),0:PRINT #1,"1P"
1070 RETURN
1080 'ﾃｷ X ﾋｮｳｼﾞ
1090 PUT SPRITE 0,(TX,TY),6,9:PUT SPRITE 0,(TX,217),6,9
1100 RETURN
1110 '1P X ﾋｮｳｼﾞ
1120 PUT SPRITE 0,(X,Y),6,9:PUT SPRITE 0,(X,217),6,9
1130 RETURN
1140 'ﾃｷ ｹｽ
1150 PUT SPRITE 8+LV*2,(0,217),,4+LV*2:IF LV<2 THEN PUT SPRITE 9+LV*2,(0,217),,5
+LV*2
1160 RETURN
1170 '1P ﾜｻﾞ
1180 C=8:IF X-TX<=32 THEN L2=L2-DA-R3*.5*DA:GOSUB 1210 ELSE GOSUB 1230
1190 RETURN
1200 'ﾜｻﾞ ﾋｮｳｼﾞ
1210 SOUND 7,&B1001100:SOUND 10,15
1220 FOR I=0 TO 31:SOUND 6,I:NEXT:SOUND 10,0
1230 W$=SP$:W1$="":W2$=""
1240 LINE(0,70)-(255,70+24),0,BF
1250 FOR I=0 TO 6:PUT KANJI(48+I*24,70),WA(I+W*7),C:NEXT
1260 LINE(24+MA,10)-(L2+24,18),0,BF :LINE(24+MA,0)-(L1+24,8),0,BF
1270 PSET(0,0),0:PRINT #1,"1P":PSET(0,10),0:PRINT #1,P2$
1280 FOR I=0 TO 300:NEXT
1290 LINE(0,70)-(255,70+24),0,BF
1300 RETURN
1310 'ﾃｷ ﾜｻﾞ
1320 L1=L1-DA-TB*.5*DA:C=7:GOSUB 1210
1330 RETURN
1340 'ﾔﾗﾚﾀ
1350 SOUND 7,&B1001100:SOUND 10,15
1360 FOR I=31 TO 0 STEP -1:SOUND 6,I:NEXT:SOUND 10,0
1370 FOR I=Y TO 255-32
1380 IF L1<=0 THEN Y=I:C=8:W=5:GOSUB 490 ELSE TY=I:C=7:W=4:GOSUB 760
1390 NEXT:RETURN
1400 'ﾒｯｾｰｼﾞ
1410 LINE(0,70)-(255,70+24),0,BF
1420 FOR I=0 TO 6:PUT KANJI(48+I*24,70),WA(I+W*7),C:NEXT
1430 IF L1>0 AND W<>6 THEN FOR I=0 TO 400:NEXT :LINE(0,70)-(255,70+24),0,BF
1440 RETURN
1450 'start?
1460 PSET(48,120),0:COLOR 8:PRINT #1,"-PUSH START A ﾎﾞﾀﾝ-":COLOR 15
1470 TA=STRIG(A):IF TA=0 THEN 1470
1480 RETURN
1490 'ending
1500 FOR I=0 TO 6:PUT KANJI(48+I*24,100),WA(I+7*7),C:NEXT
1510 PLAY "t80v15l16o5egedcdo4a8"
1520 GOTO 1520
1530 RETURN
1540 'ｽﾌﾟﾗｲﾄ data
1550 DATA 00,00,03,C0,07,F0,04,50,04,50,00,50,00,00,03,C0
1560 DATA 04,C0,03,00,01,80,03,C0,03,C0,03,C0,00,00,0E,60
1570 DATA 00,00,00,00,00,00,01,00,03,80,03,80,00,00,00,00
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1590 DATA 00,00,03,C0,0F,E0,0A,20,0A,20,0A,00,00,00,03,C0
1600 DATA 03,20,00,C0,01,80,03,C0,03,C0,03,C0,00,00,06,70
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,80,01,C0,01,C0,00,00,00,00
1620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1630 DATA 03,C0,07,E0,07,E0,06,20,06,20,02,00,00,00,01,C0
1640 DATA 03,E0,03,A0,01,50,00,80,01,C0,01,C0,00,00,03,30
1650 DATA 00,00,00,00,00,00,80,01,C0,01,C0,00,00,00,00
1660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1670 DATA 00,00,03,80,07,C0,06,C0,04,40,00,00,00,00,00,00
1680 DATA 0E,E0,0E,E0,0E,A0,02,60,06,80,06,C0,00,00,06,60
1690 DATA 00,00,00,00,00,00,01,00,01,00,07,80,07,80,00,00
1700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1710 'DATA 03,C0,07,E0,07,E0,04,60,04,60,00,40,00,00,03,80
1720 'DATA 07,C0,05,C0,0A,80,01,00,03,80,03,80,00,00,0C,C0
1730 'DATA 00,00,00,00,00,00,01,00,03,80,03,80,00,00,00,00
1740 'DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1750 DATA 00,00,01,00,03,80,02,80,07,C0,00,00,0F,D0,0F,B0
1760 DATA 0F,70,02,80,01,80,03,80,03,80,03,80,02,00,06,60
1770 DATA 00,00,00,00,40,08,20,30,10,20,08,40,04,80,03,00
1780 DATA 03,00,04,80,08,60,08,20,10,20,20,10,00,00,00,00
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,0F,0C,00,00,00,00,00,00,79,BC
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1E,1C,00,00,00,00,00,00
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7F,FE,7F,FE,00,00
1820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1840 DATA 00,00,00,00,7F,FE,7F,FE,00,00,00,00,00,00,00,00
1850 DATA 0,6,6,6,6,6,0,13,13,13,14,14,14,14,0,10
1860 DATA 0,6,6,6,6,6,0,13,13,13,14,14,14,14,0,10
1870 DATA 4,4,4,4,4,4,0,7,7,7,7,15,15,15,0,10
1880 DATA 0,4,4,4,4,0,0,0,10,15,15,15,15,15,0,10
1890 DATA 0,15,15,6,15,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,10
1900 'ｶﾝｼﾞ data
1910 DATA 492C,3B26,2121,3665,4E36,2121,2121
1920 DATA 492C,3B26,317C,3541,2121,4537,366E
1930 DATA 486B,3541,2121,3775,4971,2121,2121
1940 DATA 486B,3775,2121,316B,2121,2121,2121
1950 DATA 3E21,4D78,2447,2434,2436,246B,2121
1960 DATA 3B60,2121,244A,2435,2431,244A,2464
1970 DATA 2464,2443,243F,2447,2434,2436,246B
1980 DATA 2121,2121,2121,2121,3D2A,246F,246A
1990 DATA 2343,2348,2341,234E,2342,2341,2352,2341
2000 'ｺﾏﾝﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ(ｵﾏｹ)
2010 LINE(0,50)-(50,66),0,BF
2020 PSET(0,50),0:PRINT #1,W$
2030 RETURN
```

★BMはラジオの製作から独立し,DOS/V製作はBMから独立するのか？ もっと内容を充実させるため,早く独立してほしい!!(愛知県知多郡・**小中章雄15歳**)……【**影**：心強いお言葉。よし，がんばるぞ！**つぐ美**：誰がやるんでしょう。**一同**：……。】



落として四つ並べよう

4目並べ—G—

大熊　伸幸(18歳)

内　容

4目並べに重力 (Gravity) の概念 (？) を取り入れた対戦ゲームです。

遊びかた

RUNしたら，○と×のプレイヤーはだれかをカーソルで選びます。そしてスペース・キーでゲーム・スタートです。

○の人が先攻でキーボード，×の人が後攻でジョイスティックを使って操作し，←→でカーソル移動，スペース・キーで○を，トリガーで×を交互に落としていき，○または×が先に四つ並んだほうが勝ちです。(五つ以上並んでも駄目 (4目並べだから))。

プレイヤー・セレクトのときに，COMを選ぶとあまり強くないけどコンピュータが相手をしてくれます。COM vs COMもできます。

ゲームが終わったら，スペース・キーでプレイヤー・セレクトに戻ります。

この遊びについて

この遊びは，1年位前にクラスで紙に書いてやっていたもので，これが結構ハマるんです。はじめは，クラブの時間に，学校のFM-Rで2人対戦のを作ってやっていたのですが，これをMSX版にアレンジして投稿できるようにしたのが，この4目並べ-G-です。

プログラムについて

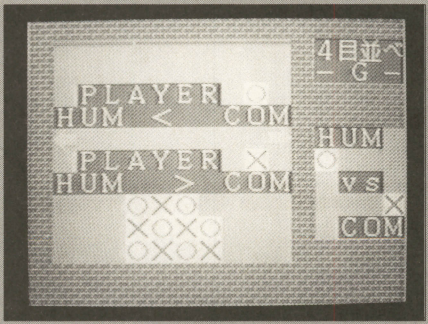
特殊なことはしてません。コンピュータの思考は，turdo Rで約5秒で一手読みしかしていません。

このプログラムは，前期日程の試験の後，3日ぐらいで完成させたので無駄なところがあるかもしれません。

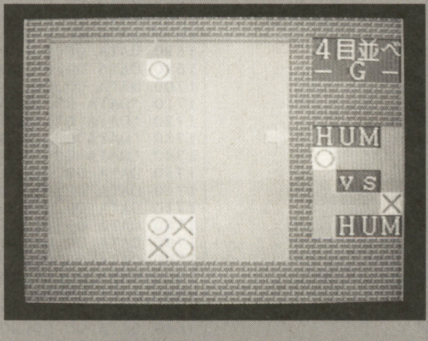
少し自分で嫌なのは，リプレイ機能を急いでつけ足したので，サブルーチンの途中から強引に抜けているところです。何度か試しましたがまだエラーにはなりませんでした。

改造について

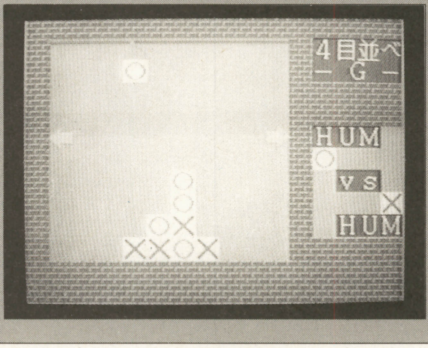
グラフィックをノーマル・キャラクタ



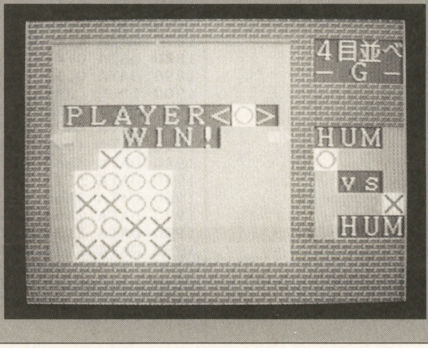
◀《写真1》○と×それぞれに人間とコンピュータのどちらかを担当させます



▶《写真2》最初から四つだけ積んでいって四つ並べましょう



◀《写真3》こうして次々と積んでいって四つ並べましょう



▶《写真4》1列完成させたほうが勝ちです

★サターンBASICのページがなくなっていますが，もう書かないのでしょうか？(兵庫県相生市・滝井浩明28歳)……【編：発売が延びちゃいましたからね。再開の予定はありますよ。人気コーナーでしたし。影：ただし，次から私が記事を書く。編：絶対ダメ！】

《第1表》変数表

A$,B$	汎用
A,B,I,J,K,W	汎用
X,Y	実際のX,Y座標
CX	カーソルのX座標
OX,OY	表示用のX,Y座標
QX,QY	判定用のX,Y座標
SX,SY	判定用のX,Yの増し分
P	プレイヤーの手番
QP	判定用プレイヤーの手番
P(n)	プレイヤーの種類
P$(n)	プレイヤーの種類の名前
CP,CP(n)	コンピュータの思考判断用
TU	ターン数
CT	判定ルーチンの使いかた
L,CH(n)	判定用
Z	カーソルの移動方向
NT	スクロールの可不可

《第2表》スプライトの定義

0	カーソル
1,2	スクロールの可を示す矢印

CHECKER FLAG

Dr.D：見た目は落ち物ゲームかと思ったら全然違うぞ。下から積む4目並べじゃ。

編：友達でもコンピュータでも相手にできるのがいいですね。

『4目並べ-G-』のプログラム・リスト

```
10 ' ●●● 4もくならべ -G- ●●●                    Programed By N.Ookuma  1992.3.
20 GOTO 810
30 ' ●●●●● MAIN ●●●●●
40 IF P(P)=1 THEN GOSUB 280
50 S=STICK(P):Z=2
60 IF STRIG(P) THEN GOSUB 190:GOTO 30
70 IF S=3 THEN Z=1:CX=CX+1:X=X+1:IF X>19 THEN X=19
80 IF S=7 THEN Z=0:CX=CX-1:X=X-1:IF X<0 THEN X=0
90 IF Z=2 THEN 50
100 GOSUB 110:GOTO 50
110 IF CX>9 THEN IF NT<1 THEN CX=9:GOSUB 510 ELSE CX=9
120 IF CX<0 THEN IF NT>-1 THEN CX=0:GOSUB 510 ELSE CX=0
130 GOSUB 140:GOSUB 480:RETURN
140 ' ●●●●● MOVE ●●●●●
150 PUT SPRITE 0,(CX*16+16,15),14,0
160 COPY(32+P*32-Z*16,16)-(63+P*32-Z*16,31),1 TO (CX*16-Z*16+16,32),0
170 PUT SPRITE 1,(16,79),(NT>-1 AND X>0)*-11,1
180 PUT SPRITE 2,(160,79),(NT<1 AND X<19)*-11,2:RETURN
190 ' ●●●●● FALL ●●●●●
200 Y=1
210 IF M(X,Y)=0 THEN Y=Y+1:GOTO 210
220 IF Y=1 THEN 470:RETURN
230 FOR I=1 TO Y-1:GOSUB 480
240 COPY(32+P*32,0)-(47+P*32,31),1 TO (CX*16+16,16+I*16),0:NEXT
250 M(X,Y-1)=P+1:GOSUB 460:CT=0:QP=P:QX=X:QY=Y-1:GOSUB 570
260 TU=TU+1:IF TU=156 THEN 750
270 P=PXOR1:COPY(32+P*32,16)-(47+P*32,31),1 TO (CX*16+16,32),0:RETURN
280 ' ●●●●● COMPUTER ●●●●●
290 FOR I=0 TO 19:CP(I)=0:NEXT
300 FOR QX=0 TO 19:QP=PXOR1:QY=0
310 IF M(QX,QY+1)=0 THEN QY=QY+1:GOTO 310
320 IF QY=0 THEN NEXT:GOTO 340
330 M(QX,QY)=QP:CT=1:GOSUB 570:CP(QX)=(L=3)*-5:M(QX,QY)=0:NEXT
340 FOR QX=0 TO 19:QP=P:QY=0
350 IF M(QX,QY+1)=0 THEN QY=QY+1:GOTO 350
360 IF QY=0 THEN NEXT:GOTO 380
370 M(QX,QY)=QP:CT=1:GOSUB 570:CP(QX)=CP(QX)+L*2-(L=3)*8:M(QX,QY)=0:NEXT
380 C=0:SA=1:FOR I=0 TO 19
390 IF CP(I)=C AND INT(RND(-TIME)*(SA+1))=0 THEN CP=I:SA=SA+1
400 IF CP(I)>C THEN C=CP(I):CP=I:SA=1
410 NEXT
420 Z=-(CP-X>0 OR CP=X AND CX=9):FOR J=0 TO ABS(CP-X)
430 CX=CX+SGN(CP-X):X=X+SGN(CP-X)
440 GOSUB 110:NEXT:GOSUB 190:RETURN 30
450 ' ●●●●● SOUND ●●●●●
460 PLAY#2,"T180@603C64D64C32":RETURN
470 PLAY#2,"T18004@6C16C8":RETURN
480 ' ●●●●● WAIT  FOR TURBO-R ●●●●●
490 IF PEEK(&H2D)<3 THEN RETURN
500 FOR W=0 TO 150:NEXT:RETURN
510 ' ●●●●● SCROOL ●●●●●
520 COPY(16+CX/9*16,48)-(159+CX/9*16,175),0 TO (0,32),1
530 COPY(0,32)-(143,159),1 TO (32-CX/9*16,48),0
540 FOR Y=1 TO 8:OY=Y+2:OX=CX+1:GOSUB 790:NEXT
550 IF X=19 THEN NT=1 ELSE IF X=0 THEN NT=-1 ELSE NT=0
560 RETURN
570 ' ●●●●● JUDGEMENT ●●●●●
580 FOR I=-3 TO 3:L=1:SX=SGN(I):SY=(ABS(I)=3)-(ABS(I)<2)
590 IF QX+SX*L<0 OR QX+SX*L>19 THEN 610
600 IF M(QX+SX*L,QY+SY*L)=QP+1 THEN L=L+1:GOTO 590
610 CH(I+4)=L-1:NEXT:L=0:FOR I=0 TO 3
620 IF CH(I)+CH(I+4)>L THEN L=CH(I)+CH(I+4)
630 NEXT
640 IF CT=1 THEN RETURN
650 IF L=3 THEN 670
660 RETURN
670 ' ●●●●● WIN !! ●●●●●
680 LINE(16,64)-(174,95),0,BF
690 LOCATE 3,4:PRINT"♣o♣k♣'♣x♣d♣q♥♦♥@♥o":LOCATE 8,5:PRINT"♣v♣h♣m♥I"
700 COPY(32+P*32,16)-(47+P*32,31),1 TO (136,64),0
710 PLAY#2,"T250@1104L4CGGGFAAAB.A8G>DC2<C2"
720 IF STRIG(0) THEN I=0:GOTO 730 ELSE 720
730 IF I<CT+2 THEN I=I+1:RETURN 730
740 FOR I=0 TO 19:FOR J=1 TO 8:M(I,J)=0:NEXT J,I:GOTO 1020
750 ' ●●●●● DRAW ●●●●●
760 LINE(16,64)-(174,79),0,BF:LOCATE 8,4:PRINT"♣c♣q♣'♣v"
770 PLAY#2,"T250@1104L4B.A8G>DC2<C2"
780 IF STRIG(0) THEN RETURN 740 ELSE 780
790 ' ●●●●● BLOCK PUT ●●●●●
800 M=M(X,Y):COPY(M*32,16)-(M*32+15,31),1 TO (OX*16,OY*16),0:RETURN
810 ' ●●●●● INITIALIZE ●●●●●
820 _ MUSIC:_ BGM(0):_ KANJI:SCREEN 5,2:DIM M(19,9),CP(19):OPEN"GRP:"AS#1
830 P$(0)="♣g♣t♣l":P$(1)="♣b♣n♣l"
840 FOR I=0 TO 2:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
850 SPRITE$(I)=B$:NEXT
860 SET PAGE 0,1:PAINT(0,0),0
870 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7
880 READ A$:B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8)
890 FOR K=0 TO 7:A=VAL(MID$(B$,K+1,1)):B=15-A*(6+I*4)
900 PSET(32+K+I*32,16+J),B:PSET(32+K+I*32,31-J),B
910 PSET(47-K+I*32,16+J),B:PSET(47-K+I*32,31-J),B:NEXT K,J,I
920 SET PAGE 0,0:COLOR=(13,6,6,1):COLOR=(12,5,3,2)
930 FOR I=0 TO 7:READ A$:B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8)
940 FOR J=0 TO 7:A=VAL(MID$(B$,J+1,1)):PSET(J,I),13-A:NEXT J,I
950 FOR I=1 TO 25:COPY(0,0)-(7,7),0 TO (0,I*8),0:NEXT
960 FOR I=0 TO 4:COPY(0,0)-(8*2^I-1,207),0 TO (8*2^I,0),0:NEXT
970 LINE(16,16)-(175,175),0,BF:LINE(192,16)-(255,47),0,BF
980 LINE(192,80)-(255,159),0,BF:LINE(16,18)-(175,19),12,B
990 LOCATE24,1:PRINT"♣Sかレおタ♣ラ":LOCATE24,2:PRINT"♥¦ ♣f ♥¦"
1000 COPY(32,16)-(47,31),1 TO (192,96),0:COPY(64,16)-(79,31),1 TO (240,128),0
1010 LOCATE26,7:PRINT"♣か♣う"
1020 LINE(16,48)-(175,112),0,BF
1030 FOR I=0 TO 1
1040 LOCATE 4,3+I*3:PRINT"♣o♣k♣'♣x♣d♣q"
1050 LOCATE 2,4+I*3:PRINT"♣g♣t♣l          ♣b♣n♣l"
1060 COPY(32+I*32,16)-(47+I*32,31),1 TO (144,48+I*48),0:NEXT
1070 S=STICK(0)
1080 IF STRIG(0) THEN 1150
1090 IF S=1 OR S=5 THEN P=PXOR1
1100 IF S=3 OR S=7 THEN P(P)=P(P)XOR1
1110 FOR I=0 TO 1
1120 LOCATE 10,4+I*3:IF P(I)=0 THEN PRINT"♥♦  " ELSE PRINT "  ♥o"
1130 NEXT:GOSUB 480
1140 GOTO 1070
1150 LINE(16,32)-(175,175),0,BF
1160 LOCATE 24,5:PRINT P$(P(0)):LOCATE 26,9:PRINT P$(P(1))
1170 PLAY#2,"T200O4@21L8CDEFG4G4FGAB>C2L4D.C8<B>DC<G>C"
1180 FOR X=9 TO 10:FOR Y=7 TO 8
1190 M(X,Y)=(X+Y) MOD 2+1:OX=X-4:OY=Y+2:GOSUB 790:NEXT Y,X
1200 FOR I=0 TO 19:M(I,9)=3:NEXT:P=0:NT=0:X=9:CX=4:Z=0:TU=0:GOSUB 140:GOTO 30
1210 ' DATA
1220 DATA 03,07,06,06,07,03,0F,1F
1230 DATA 3F,3F,7F,7F,7F,FF,FF,FF
1240 DATA C0,E0,00,00,E0,C0,F0,B8
1250 DATA EC,F4,F6,FE,FE,FF,FF,FF
1260 DATA 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF
1270 DATA FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01
1280 DATA 00,00,00,00,FF,FF,FF,FF
1290 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1300 DATA 00,00,00,00,FF,FF,FF,FF
1310 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1320 DATA 80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF
1330 DATA FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
1340 DATA 00,03,0F,1C,38,30,60,60
1350 DATA 00,60,70,38,1C,0E,07,03
1360 DATA 04,FD,FD,FF,4Q,DF,DF,FF
```

ーにして，漢字・音楽を削除すればMSXや他の機種でもできます。またコンピュータの思考を改良するのもいいと思います。

注 意

ターボRの人は，高速モードで立ち上げてください。ウェイトは機種を自動判別します。

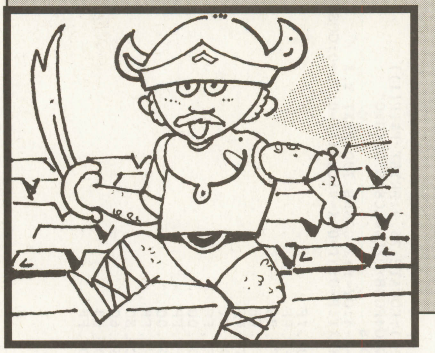
最後に

MSXはまだまだ使えます。みんなもMSXをがんがん使ってBMに投稿しよう！

テスト・プレイヤーのM・R君，Thank you！

★影さんの収入源を，教えてください!!（神奈川県横浜市・**ダイキング17歳**）……【**影**：銀行にたくさん預けてるんだよ。だから大丈夫なんだ。**つぐ美**：へえ，初耳ね。どこの銀行なの？**影**：…JRA銀行。**つぐ美**：そんなことだと思ったわ。】

PC-8801mk II SR以降(N88-BASIC V2モード)用



文字を打ち込んで戦おう

キーボード・バトラー

佐藤　秀樹(17歳)

内　容

おもちゃに「バーコード・バトラー」ってのがありますよね？　それをパソコンにアレンジしたものです(対戦専用)。プログラムはオール BASICです。

遊びかた

RUNしたら名前を聞いてくるので2人の名前を入れてください。

次にプレイヤーのステータスを設定します。キーボードのキーを適当に10個たたいてください。そのとき押したキーにより，強さが決まります。そうして2人のステータスを設定したら，戦いがはじまります。

2本先取で先に2本取ったほうが勝ちです。勝ちメッセージもあります笑)。

ステータスの説明

Hitpoint (体力値)～これがゼロになると戦えない。

Offense (攻撃値)～これが高ければそれだけあたえるダメージが大きい。

Defense (防御値)～これが高ければそれだけうけるダメージが少なくてすむ。

Agility (敏捷値)～これが高ければ素早く攻撃し，素早く攻撃をかわせる。

キーボード・バトラーの心得(必ず読むこと)

●強いキーを見つけだせ！キーボードを制す者，すなわち戦いを制す者なり！

●力が高ければいいのではない。力が低ければそれだけ必死で戦えるだろう！

●キーボード・バトラーは最後まで勝負をすててはいけない。最後まで戦いぬくこと！

たわごと

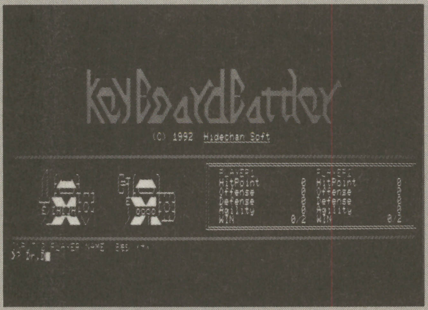
僕はバーコード・バトラーをやったことがないので多少内容がちがうかも……。

改造のアドバイス

1人でもできるようにし，RPG風にストーリーをつけたりすればいいかも……。

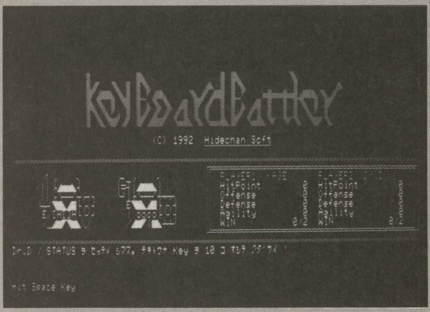
《第1表》変数表

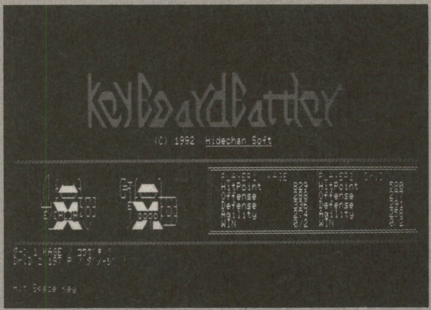
H	HitPoint (体力値)
O	Offense (攻撃値)
D	Defense (防御値)
A	Agility (敏捷値)
W	WIN (勝ち数)
TN	Turn (ターン)
M$	勝ちメッセージ・データ
T$	タイトル・データ
K$	キャラクター・データ
O$	音 (効果音) データ
その他	雑用



▲《写真1》まずは名前を決めよう

▼《写真2》適当なキーを10回押すと能力が決まる





▲《写真3》さあ，勝負だ！

★BUG太郎さんの復活の話はどうなったの？あのような連載は絶対必要だと思います。(千葉県成田市・加瀬啓之16歳)……【影：Bug太郎君といえば「N-TYPE」とかあったねぇ。え？連載？ホラ，ジェントル3研の新連載がはじまったでしょ。いかがですか？】

CHECKER FLAG

Dr.D：この手のゲームは戦闘中の芸の細かさが命じゃ。今回のゲームも基本的に攻撃と回避しかないので見ているとすぐに飽きがきてしまう。

編：リストの長さも考えると難しいかもしれないですけど，魔法が使えたり，逃げだしたりと，もっといろんなことができると面白くなりますよ。

Dr.D：画面の演出に凝ってみるのもいいかもしれないぞ。

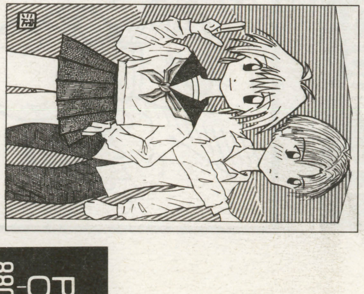
僕はリストが長くなりそうなので，そうしませんでしたが，簡単にできるでしょう。

★参考文献

・ベーマガ1990年5月号　千葉晴信氏　機械兵大戦
・ストリートファイターII　© カプコン
・こちら葛飾区亀有公園前派出所　© 秋本治
・マイコンBASICマガジン　電波新聞社
・バーコードバトラー　エポック社

『キーボード・バトラー』のプログラム・リスト

```
10  ' SHOKI & DATA READ & TITLE
20  CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:NEW CMD:CMD BGM 1:COLOR 7
30  COLOR=(1,0):COLOR=(2,0):DIM K$(6),T$(8),M$(14),O$(5)
40  FOR I=1 TO  6:READ K$(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ  T$(I):NEXT
50  FOR I=1 TO 14:READ M$(I):NEXT:FOR I=1 TO 5:READ  O$(I):NEXT
60  FOR I=1 TO  6:COLOR 2   :LOCATE 15,I-1 :PRINT T$(I)    :NEXT
70  FOR I=1 TO  6:COLOR 5   :LOCATE  5,I+10:PRINT K$(I)    :NEXT
80  COLOR 7:LOCATE 28,7:PRINT T$(7):COLOR 1:LOCATE 38,8:PRINT T$(8)
90  ' GAMEN DRAW
100 CONSOLE 19,25,0,1
110 LINE( 0, 76)-(639, 78),4,BF:LINE( 0,147)-(639,149),4,BF
120 LINE(20, 85)-(150,140),1,BF:LINE(151,85)-(281,140),2,BF
130 LINE(308,83)-(639,140),7,B :LINE(312,85)-(635,138),7,B :GOSUB 260
140 ' INPUT PLAYER'S NAME
150 FOR I=1 TO 2
160 CLS:COLOR 6:PRINT"INPUT";I;"PLAYER NAME (8ﾓｼﾞ ｲﾅｲ)"
170 COLOR 7:INPUT">";N$(I):IF N$(I)="" THEN N$(I)=M$(I+12)
180 IF LEN(N$(I))>8 THEN 160
190 NEXT:W(1)=0:W(2)=0:R=1:GOTO 360
200 ' HIT SPACE KEY
210 COLOR 5:LOCATE 0,23:PRINT"Hit Space Key !"
220 IF INKEY$<>CHR$(32) THEN 220 ELSE COLOR 7:RETURN
230 ' HIT RETURN KEY
240 COLOR 5:LOCATE 0,23:PRINT"HIT RETURN KEY !"
250 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 250 ELSE COLOR 7:RETURN
260 ' STATUS
270 COLOR 6
280 LOCATE 41,11:PRINT USING"PLAYER1  &       &  PLAYER2  &       &";N$(1);N$(2)
290 COLOR 7
300 LOCATE 41,12:PRINT USING"HitPoint     #####  HitPoint     #####";H (1);H (2)
310 LOCATE 41,13:PRINT USING"Offense      #####  Offense      #####";O (1);O (2)
320 LOCATE 41,14:PRINT USING"Defense      #####  Defense      #####";D (1);D (2)
330 LOCATE 41,15:PRINT USING"Agility      #####  Agility      #####";A (1);A (2)
340 LOCATE 41,16:PRINT USING"WIN            #/2  WIN            #/2";W (1);W (2)
350 RETURN
360 ' STATUS ｾｯﾃｲ
370 FOR I=1 TO 2:H(I)=0:O(I)=0:D(I)=0:A(I)=0:NEXT:GOSUB 260
380 FOR I=1 TO 2:CLS
390 COLOR 7:PRINT N$(I);" ﾉ STATUS ｦ ｾｯﾃｲ ｼﾏｽ｡ ﾃｷﾄｳﾅ Key ｦ 10 ｺ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ !"
400 ON I GOSUB 410,420:NEXT I:GOTO 430
410 FOR J=1 TO 10:P1$(J)=INPUT$(1) :NEXT:GOSUB 200    :RETURN
420 FOR J=1 TO 10:P2$(J)=INPUT$(1) :NEXT:GOSUB 200    :RETURN
430 FOR I=1 TO 10:S1(I)=ASC(P1$(I)):NEXT:FOR I=1 TO 10:S2(I)=ASC(P2$(I)):NEXT
440 FOR I=1 TO  8:H(1)=H(1)+S1(I)  :NEXT:FOR I=2 TO  4:O(1)=O(1)+S1(I)  :NEXT
450 FOR I=5 TO  7:D(1)=D(1)+S1(I)  :NEXT:FOR I=8 TO 10:A(1)=A(1)+S1(I)  :NEXT
460 FOR I=1 TO  8:H(2)=H(2)+S2(I)  :NEXT:FOR I=2 TO  4:O(2)=O(2)+S2(I)  :NEXT
470 FOR I=5 TO  7:D(2)=D(2)+S2(I)  :NEXT:FOR I=8 TO 10:A(2)=A(2)+S2(I)  :NEXT
480 TN=1:GOSUB 260:CLS
490 ' BATTLE 1
500 COLOR 7:PRINT"Round";R;"! Fight !"
510 COLOR=(0,7):CMD PLAY O$(1):COLOR=(0,0):GOSUB 200:IF A(1)=A(2) THEN 530
520 IF A(1)>A(2) THEN T=1:R=2:GOTO 540 ELSE T=2:R=1:GOTO 540
530 IF INT(RND(1)*2)+1=1 THEN T=1:R=2 ELSE T=2:R=1
540 CLS:COLOR 7:PRINT"ﾀｰﾝ";TN;N$(T);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ !"
550 IF INT(RND(1)*A(T))<INT(RND(1)*A(R))/2 THEN  650
560 DM=O(T)-INT(RND(1)*D(R)+1)
570 IF INT(RND(1)*A(T)+1)<30 THEN 640 ELSE IF DM=<0 THEN 630
580 PRINT N$(R);" ﾆ";DM;"P ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ !":COLOR=(R,7):CMD PLAY O$(2):COLOR=(R,0)
590 H(R)=H(R)-DM:GOSUB 260:GOSUB 200
600 IF H(R)<=0 THEN 700 ELSE IF T=1 THEN T=2:R=1 ELSE T=1:R=2
610 TN=TN+1:IF TN=21 THEN 670 ELSE 540
620 ' BATTLE 2
630 IF INT(RND(1)*10)+1=1 THEN 640 ELSE 650
640 PRINT N$(T);" ﾊ ｾﾝｼﾉ ﾁｶﾞ ｻﾜｲﾀﾞ !!":DM=O(T)-INT(D(R)/3):GOTO 580
650 PRINT N$(R);" ﾊ ｽﾊﾞﾔｸ ﾐｦ ｶﾜｼﾀｯ !!":CMD PLAY O$(3):GOSUB 200:GOTO  600
660 CLS:PRINT N$(R);" ﾊ ﾀﾀｶｲ ﾆ ﾔﾌﾞﾚﾀ ... ｡":BEEP:GOSUB 200
670 CLS:COLOR 7:PRINT"TIME OVER !!  ｼﾞｶﾝ ｷﾞﾚﾃﾞｽ !":CMD PLAY O$(1):GOSUB 200
680 IF H(1)=H(2) THEN 690 ELSE IF H(1)>H(2) THEN T=1:GOTO 700 ELSE T=2:GOTO 700
690 CLS:COLOR 3:PRINT"Draw Game !  ﾉｰ･ｶｳﾝﾄ ﾃﾞｽ !!":BEEP:GOSUB 230:GOTO 360
700 CLS:COLOR 6:PRINT N$(T);" ﾊ ﾀﾀｶｲ ﾆ ｶｯﾀ !":CMD PLAY O$(4):R=R+1
710 W(T)=W(T)+1:GOSUB 260:GOSUB 230:IF W(1)=2 OR W(2)=2 THEN 720 ELSE 360
720 MS=INT(RND(1)*12)+1:CLS:COLOR 7:PRINT N$(T);" : "M$(MS)
730 CMD PLAY O$(5):GOSUB 230:GOTO 140
740 ' CHARACTERS DATA
750 DATA"[graphic characters]"
760 DATA"[graphic characters]"
770 DATA"[graphic characters]"
780 DATA"[graphic characters]"
790 DATA" E/[H[ ]H[graphic characters]  | oooo[graphic characters]"
800 DATA"[graphic characters]"
810 ' TITLE DATA
820 DATA"[graphic characters]"
830 DATA"[graphic characters]"
840 DATA"[graphic characters]"
850 DATA"[graphic characters]"
860 DATA"[graphic characters]"
870 DATA"[graphic characters]"
880 DATA"      (C) Hidechan Soft","───────────"
890 ' MESSEAE DATA
900 DATA"ｲｲｼｱｲﾀﾞｯﾀﾅ ﾏﾀ ｵﾚﾄ ﾀﾀｶｯﾃ ｸﾚ !","ﾁｶﾗﾀﾞｹｶﾞ ｾｲｷﾞﾃﾞ ｺﾞﾜｽ !","ｳｵｯ ｳｵｯ ｳｵｯ !"
910 DATA"ﾄｯﾄﾄ ｸﾆﾍ ｶｴﾙﾝﾀﾞﾅ ｵﾏｴﾆﾓ ｶｿﾞｸｶﾞ ｲﾙﾀﾞﾛｳ ...","ｵｲｵｲ ﾏﾀﾞ ﾏｹﾙﾆﾊ ﾊﾔｽｷﾞﾙｾﾞ !"
920 DATA"ﾌｯ ｽﾍﾞﾃﾉ ｵﾄｺﾊ ﾜﾀｼﾉ ﾏｴﾆ ﾋｻﾞﾏｽﾞｸﾉﾖ !","ｵﾏｴﾄﾊ ｶﾗﾀﾞﾉ ｷﾀｴｶﾀｶﾞ ﾁｶﾞｳﾉﾀﾞ !"
930 DATA"ｳﾝﾒｲ ｷｻﾏｶﾞ ﾏｹﾙﾉﾓ ｳﾝﾒｲ ﾅﾉﾀﾞ !","ﾅﾝﾀﾞｲ ｾｯｶｸ ﾉｯﾃｷﾀﾉﾆﾖｳ ｱｯｹﾅｲ ﾔﾂﾀﾞｾﾞ !"
940 DATA"ﾖﾜｷﾓﾉﾊ ｼﾞｺﾞｸﾆ ｵﾁﾛ ﾂﾖｷﾓﾉﾊ ﾂﾈﾆ ｳﾂｸｼｲﾉﾀﾞ !","ｵﾏｴﾊ ﾖﾜｽｷﾞﾙ ｱｸﾋﾞｶﾞ ﾃﾞﾙﾜ !"
950 DATA"ｱｶｺﾞﾉﾎｳｶﾞ ﾊｺﾞﾀｴｶﾞ ｱﾙﾜ ﾖﾜｷﾓﾉﾊ ﾐﾙﾉﾓ ｹｶﾞﾗﾜｼｲ !","RYU","KEN"
960 ' MUSIC DATA
970 DATA"@44v15o5l20d&d&d","@17V15O5L20c&c","@19v12o4l30g&gc"
980 DATA"@12v13o4l18cgcgcgcgcgggc","@23v13o5l20c&c&c&c&g&g&g&g&c&cg&c&gc&gc"
990 ' Key Board Battler 1992/6/23 - 6/25    Programmed by Hideki Satoh
```



評…背景が…見てると目が回る。気がする（影）

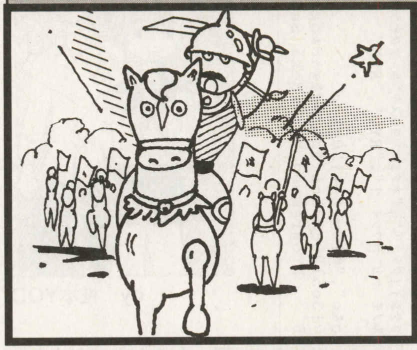
by　椎本YOD

評…なんか向こうの人って全身タイツだね（影）

by　稲村サ吉。

PC-8801mkII SR

★うちの近くの本屋さんでは，うまいことに，パソコン専門誌とゲーム専門誌の間にBASICマガジンが置いてあります。（静岡県小笠郡・外岡洋一17歳）……【影：ベーマガはパソコン専門誌とゲーム専門誌の頂点に立つ雑誌ということかな？照れるなあ。つぐ美：ハイハイ。】



戦略シミュレーション

ガイア戦役

NAO.Soft(24歳)

Story

地平線が輝いている。星々の瞬きよりも情熱的なその光は，しかし，見る者達の心を冷たく凍りつかせる。刀槍の閃きが陽光に照され，また一つ輝きが起こる。そして光が消滅するとき，一つの命が燃え尽き，数倍する人々に哀しみの影を落とす。

人類はこれまで数千年を争い続け，これからもまた戦いを止めることはないだろう。それが，人間の業であるかのように。

このロドープ大陸を支配する，ダルキア帝国の統治200年に揺らぎが生じた。これまで帝国の圧政に喘いでいた植民地の一つ，イオーアが武力蜂起する。その勢いは，共和制を唱える周辺の諸侯をも飲み込み，大陸暦212年には，イオニア共和国連邦として独立を宣言，一大勢力を成す。

当然，ダルキア帝国はこれを認めず，「賊軍イオニア討つべし」として，互いに反目し合うことになる。

幾多の小競り合いの末，遂に大陸暦243年，ダルキア帝国と，イオニア連邦との中間に位置するガイアの野に於いて両軍は衝突した。

人々の望むと望まざるにかかわらず，「ガイア戦役」の幕が開く。

How to Start

リスト1を入力，実行すると，DRIVE A:にキャラクター・ファイルを作成します。その後は**リスト2**を実行するだけでOKです。

リスト2を実行し，タイトル画面でスペース・キーを押すとゲームがスタートしますが，そのときのプレイヤーの人数を変更できます。また，リターン・キーを押すとウィンドウの色が変更されます。

How to Play

まず開戦に先立って，部隊の配置を行なわなければなりません。それぞれの国には4人の将軍達がいますので，各将軍にどの部隊を指揮させるのかを決定してください。上下で将軍を左右で部隊をそれぞれ選択し，決定キーを押した後，上下左右でフィールド上に配置します。

指揮する将軍の属性によって部隊の能力が変化しますので，それぞれの長所を伸ばし，短所を補うようにしてください。

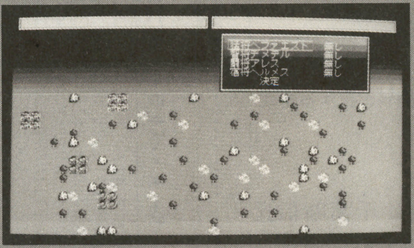
配置については，地形，敵部隊の配置，各部隊の性能，各将軍達の属性，等を考慮したうえで決定してください。

それらが終われば，戦闘開始です。ユニット達は勝手に戦いますので，決定キーでウィンドウを開き命令を与えてくだ

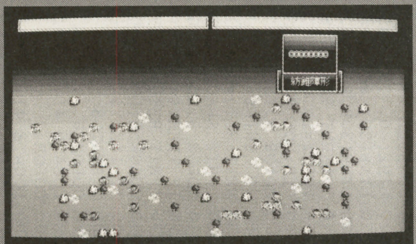
《第1表》キー操作一覧

PLAYER1(右)	PLAYER2(左)
8 4＋6　選択 2　0：決定 コマンド	R D＋G　選択 V　X：決定 コマンド

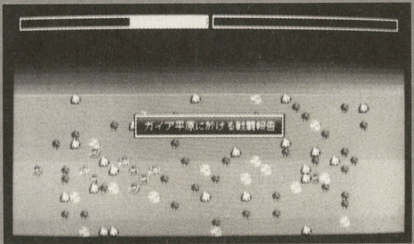
▶《写真1》目が超カッコいいタイトル画面



◀《写真2》まずは兵を配置するのだ！



▶《写真3》バトルはオートで行なわれる



◀《写真4》敵軍を全滅させれば勝ちになる

★別冊付録は非常に良い企画で，本もよくできていました。今後も続けてください。(群馬県群馬郡・斉藤　順60歳)……【**編**：なんと60歳の方ですか。ありがとうございます。**影**：いやあ，うれしいなあ。元気が出るよ。**編集長**：元気ついでに残業も頼むよ。**影**：げ。】

《第2表》命令一覧

	攻撃	ダメージ	移動量	移動先	その他
攻撃	可	通常	通常	敵陣	
突撃	2倍	2倍	＋1	敵陣	1ターン毎にダメージ
退却	可	通常	通常	自陣	自陣に退却する
後退	可	通常	通常	自陣	
侵攻	可	通常	通常	敵陣	敵陣に侵攻する
回復	不可	通常	通常	−	1ターン毎に回復

○退却，および侵攻は回廊ステージの場合，砦の中に移動します

《第3表》部隊能力一覧

	移動量	攻撃力	攻撃距離
歩兵隊	2	2	2
弓箭隊	1	2	3
騎兵隊	3	2	1

○兵力は全体の兵力をユニット数で割った数になる

《第4表》将軍の属性一覧

猛将	移動量増加＋1
智将	攻撃距離増加＋1
闘将	攻撃力増加×2
宿将	兵力増加×2

《第5表》地形一覧

	移動	攻撃
平地	可	可
森林	可	不可
水辺	不可	可
山地	不可	不可

さい。

勝敗はどちらかの兵力が0になった時点で，敵陣に侵攻したユニットと，自陣に退却(たいきゃく)したユニット，フィールド上のユニットの兵力数の多少によって判定されます。

最終的に敵の本拠地まで侵攻し，敵軍を壊滅させれば，この戦争に勝利します。

Command

・移　　動：部隊を選択し，移動先を決定すると，そこに向かって進軍して行きます。

・部隊行動：部隊毎に，その行動を指示します。

・偵　　察：敵，または味方のユニットを選択すると，その情報を見ることができます。

・命　　令：全軍に対して，その行動を指示します。

・陣　　形：陣形を編成します。

At Last

このゲームをプレイするうえで，いくつかのヒントです。

・自国に近いほうがより多くの補給が受けられるので，敵を全滅させることよりも，戦略的に優位なほうへ侵攻，または退却し，兵力を整えたうえで，戦闘に当たるようにする。

・敵に包囲されないように，危なくなったら一時兵を退き，兵力を回復させ，陣形を整えてから攻撃する。

・戦術的には，敵を分断してから包囲，各個撃破。これにつきます。

等々，色々楽しんでください。

CHECKER FLAG

編：オートバトルのゲームは珍しいですね。

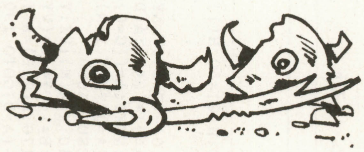
Dr.D：ふむ，思考ルーチンが難しいからのぉ…。それにしてもリストがマルチステートメントの多用で見にくいことこのうえなしじゃのぉ…。

P.S.

プログラム中の変数WTでウェイトをかけていますので，使用環境に応じて，0以外で変更してください。386マシン(20MHz) では20くらいです。

ものすごいマルチステートメントと，あちこちに飛びまくりのプログラムですが，暇なときにでも打ち込んでみてください。後，感想もよろしくお願いします。

それでは，乱文，乱プログラム，失礼します。



《リスト1》『ガイア戦役』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 ' ----------------------------------------------------------------------
20 '  -                    -=[  ガイア戦役  CHARACTER  ]=-                  -
30 '   -                         Prduced by  NAOKI.I                      -
40 '    ----------------------------------------------------------------
50 CLS 3:CLEAR:SCREEN 3,1,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2
60 DEFINT A-Z:DIM C(65,12):RESTORE 210:FOR I=0 TO 7:READ A$,D:E=0:FOR J=1 TO 64
70 A=ASC(MID$(A$,J,1))-58:E=(E+A) MOD 100:FOR K=0 TO 5 STEP 3:C=0:FOR L=0 TO 2
80 C=C+(A AND 2^(K+L))/2^K:NEXT:PSET(X-(I>3)*32+16,Y+(I>3)*16),C-(C=0)*4
90 PSET(95-(I>3)*32+(X¥16)*16-X MOD 16,Y+(I>3)*16),VAL(MID$("41232267",C+1,1))
100 X=X+1:Y=Y-(X=32 OR X=64):X=-X*(X<32):NEXT K,J:ON-(D<>E)GOTO 190:NEXT
110 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:A=POINT(79-J,15-I):A=A+4*(A=4)*(I>7)*(J>7)
120 ON-(A=0)GOTO 130:LINE(206-J*2+(I>7)*32,14-I*2-(I>7)*16)-STEP(1,1),A,B
130 NEXT J,I:GET(144,0)-STEP(15,15),C(0,4):PUT(64,0),C(0,4),PSET
140 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:PSET(J+128,I),-(POINT(J+64,I)=0)*7:NEXT J,I
150 LINE(144,0)-STEP(15,15),4,BF:FOR I=0 TO 12:GET(I*16,0)-STEP(15,15),C(0,I)
160 NEXT:DEF SEG=VARPTR(C(0,0),1):A=VARPTR(C(0,0),0)
170 BSAVE "A:GWCHR.CHR",A,VARPTR(C(65,12),0)-A+1
180 END
190 PRINT "DATA error in";210+I*10:BEEP:END
200 ' --------------------[ D A T A ]
210 DATA "=:=UU::::R=UU:::Y:RUU=:::uRUU=::Y:UUUU::RAUUUU::Y:muUU::r=muUU::",89
220 DATA "s=jIYX::u:jIYXW=sekYpwW:Y:kYpwcWvUGpgcC=TEGpgIy=FYccwWpxti[cwi_=",59
230 DATA "FQ¥YakCklGFYIwCWMQE[fkLtISU[gS]wMtEFGoClu^FCGGCWLpI[cSHsr]]c[Sp;",29
240 DATA "UM¥G[GmXRYeG[Fx=:R]iE[Y=:u]iE[S::Rfc=gW::Rfc=gW:::UU:U=:::UU:U=:",75
250 DATA "::=UU:::T::J^V^^=:RUU=W:JTJT^]V^@=muUefWJPl<V]^]YYmIYHy::tP=VV^^",0
260 DATA "QumYpwg=RlQ:V]]]xuIpgcCWJPl<^UT^Ys[cG_]gM<M<^n¥^RCUUUUEW<::M^mM^",22
270 DATA "IyyyyLx<FGG^^uV^qSUUCSxuCcyCVyu]YmyGavUYGGGGVoy'YUYwSmyyiiCcmsYY",93
280 DATA "uUY]GYmxGGGGUykWRRYCcwUuccccueIY:r@]fSYuCCwgUXY]:u=RUu=q^cc[UUU^",18
```

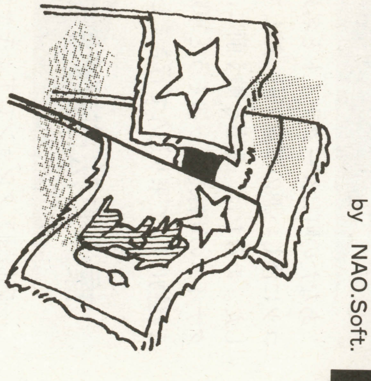
★DVD-RAMの規格は一体どうなってしまうのだろうか？ βとVHSの二の舞はごめんです。（大阪府豊中市・**吉谷典子28歳**）……【**編**：何かややこしくなってるね。**影**：私が神通力で，規格を統一してあげよう。トリャー!!**編**：よけいなことをしないでくださいよ。】

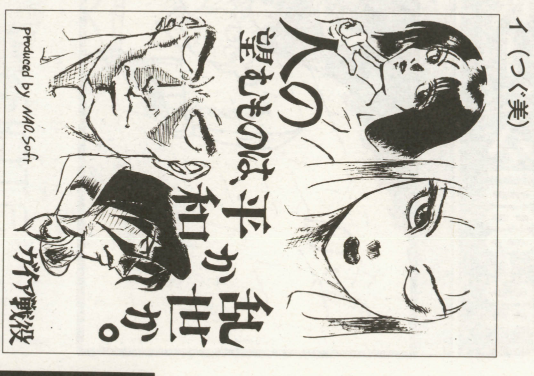
《リスト2》『ガイア戦役』のメイン・プログラム・リスト

```
10 ' --------------------------------------------------------------------
20 ' -                         -=[  ガイア戦役  ]=-                     -
30 ' -                         Prduced by   NAOKI.I                    -
40 '   ------------------------------------------------------------------
50 OUT 166,1:CLS 3:OUT 166,0:CLEAR:GOSUB 2250:GOSUB 2070:H(0)=50:H(1)=50:ST=2
60 GOSUB 1430:N=-17:P=32
70 ' --------------------[ メインルーチン ]
80 N=(N+17)MOD 32:ON-(U(N,3)=0)GOTO 80:O=G(N¥4,1):M=U(N,0)-(O=1):T=N¥16:C=0:D=4
90 FOR I=0TO 3:X=X(N)+XX(I):Y=Y(N)+YY(I):GOSUB 1030:B=(A=0)*(B<2):A(D)=B*I+B
100 A(I+8)=B:D=D+B:A=((A-1)¥16<>T)*(A>0):A(C)=A*I:C=C+A:NEXT:A=((C=0)-1)*(D=4)
110 ON A GOTO 230,190:A=RND<.53:VX=A*SGN(X(N)-Q(N)):VY=(A=0)*SGN(Y(N)-W(N))
120 C=1:FOR I=1 TO U(N,1):X=X(N)+VX*I*C:Y=Y(N)+VY*I*C:GOSUB 1030
130 C=C-((A-1)¥16<>T)*(A>0)*C:NEXT:ON-(1-C)*(O<5)GOTO 240:X=X(N)+VX:Y=Y(N)
140 A=41*(T-(O=2)*(1-T*2))-1:E=((ST*A=-1)-(ST*A=120))*3:B=1-O¥4:C=(VY<0)*2-VX
150 ON-(O<>2AND O<>4OR A-E<>X)OR(E<>0)*(Y<3OR Y>6)GOTO 170:R(T,B)=R(T,B)+U(N,4)
160 H(T)=H(T)-U(N,3):A$=S$(3,5-B*2):A=N:GOSUB 1050:ON 1-(A>0)GOTO 190,660
170 IF A(10+C)*(VX+VY)=0THEN A=A(INT(RND*(D-4))+4)-1:VX=XX(A):VY=YY(A):GOTO 120
180 X1=X(N):Y1=Y(N):X(N)=X(N)+VX:Y(N)=Y(N)+VY:A=N:GOSUB 960:BEEP 1:BEEP 0
190 A$=INKEY$:A=(A$=K$(0,4))*2+(A$=K$(1,4))*PL+(P+PL=0)*3:A=A-(A=0)*(M>0)*4:C=0
200 D=4:M=M-1:ON-A GOTO 320,320,530,90:B=U(N,3):B=(B<U(N,4))*(O=5)-(B>0)*(O=1)
210 P=P-(P>0)*(PL=0):U(N,3)=U(N,3)+B:H(T)=H(T)+B:D=N:ON 1-(B=0)GOTO 290,80
220 ' --------------------[ 戦闘 ]
230 ON-(O=5)GOTO 190:A=A(INT(RND*C)):VX=XX(A):VY=YY(A)
240 C=0:D=0:FOR I=1 TO U(N,1):ON-C GOTO 260:X=X(N)+VX*I:Y=Y(N)+VY*I:GOSUB 1030
250 C=(A>0OR B MOD 2=1):D=-((A-1)¥16<>T)*A:X1=X*16:Y1=Y*16+144:A=20:GOSUB 1100
260 NEXT:M=0:ON-(D=0)GOTO 190:D=D-1:A=5:FOR I=0 TO 7:GOSUB 1100:NEXT
270 A=U(N,2)*(1-(O=1)-(G(D¥4,1)=1))+INT(RND*3)-1
280 A=A+(A-U(D,3))*(U(D,3)<A):U(D,3)=U(D,3)-A:T=D¥16:H(T)=H(T)-A
290 GOSUB 1080:O=0:ON-(U(D,3)>0)GOTO 190:A$=P$(U(D,5))+"全滅！"
300 A$="第"+AKCNV$(STR$(D MOD 16+1))+A$:A=D:GOSUB 1050:ON 1-(A>0)GOTO 80,660
310 ' --------------------[ コマンド ]
320 V=N¥16:T=2+A:CLS:PUT(T*320,32),E!(0,1-T),PSET:A=2:GOSUB 1200:SWAP V,T:B=0
330 ON-(A=0)GOTO 190:SWAP V,T:ON A GOSUB 340,370,420,440,460:A=T-2:GOTO 320
340 GOSUB 1360:C=A:X=X(B)+(X(B)=39):Y=Y(B)+(Y(B)=15):A=3:GOSUB 1280
350 FOR K=0 TO 3:A=T*16+C*4+K
360 Q(A)=-(X+K MOD 2)*(U(A,5)>0):W(A)=-(Y+K¥2)*(U(A,5)>0):NEXT:RETURN
370 GOSUB 1360:C=T*4+A:A=3:GOSUB 1200:A=A-1:IF A<0 THEN RETURN
380 G(C,1)=A:B=T:B=B*39-(1-B*2)*(A MOD 2=0)*(A>0):IF A=5 THEN RETURN
390 FOR K=0 TO 3:ON-(U(C*4+K,5)=0)GOTO 410
400 Q(C*4+K)=B+(B*2-39)*(A¥2=1):IF ST MOD 2 THEN W(C*4+K)=Y(C*4+K)¥4+3
410 NEXT:RETURN
420 A$="ユニットを選んで下さい":GOSUB 940:A=0:GOSUB 1280:B=M(0,X,Y)-1
430 IF B<0 THEN RETURN ELSE GOSUB 1120:S=2:GOSUB 890:GOTO 420
440 C=T*4:A=3:GOSUB 1200:B=A-1:IF B<0 THEN RETURN
450 A=B:FOR C=C TO C+3:GOSUB 380:NEXT:A$="全軍"+S$(3,A+1):GOSUB 990:RETURN
460 A$=J$(B):GOSUB 940:Q=1-T*2:X1=54-T*40:Y1=2:X2=X1+11:Y2=6:GOSUB 790:A$=""
470 FOR K=0 TO 15:CIRCLE((X1+JX(B,K)*Q+6)*8,JY(B,K)*3+70),4,7:NEXT:WHILE A$=""
480 A$=INKEY$:WEND:B=B+(A$=K$(T,0))+(A$=K$(T,1))-(A$=K$(T,2))-(A$=K$(T,3))
490 B=(B+(B-10)*(B<0))MOD 11:ON-(A$<>K$(T,4))GOTO 460:IF B=0 THEN RETURN
500 A=T*16:C=1:X=0:Y=0:FOR K=0 TO 15:A(K)=U(A+K,5)>0:C=C-A(K):X=X-X(A+K)*A(K)
510 Y=Y-Y(A+K)*A(K):NEXT:X=X¥C:Y=Y¥C:FOR K=0 TO 15:Q(A+K)=X-JX(B,K)*A(K)*Q
520 W(A+K)=Y-JY(B,K)*A(K):NEXT:Q=0:RETURN
530 ' --------------------[ 敵ルーチン ]
540 FOR I=0 TO 1:B(I)=0:A=1:FOR J=0TO 15:B=U(I*16+J,5)>0:B(I)=B(I)-X(I*16+J)*B
550 A=A-B:NEXT:B(I)=B(I)/A:NEXT:T=1:ON-(X$<>"")GOTO 590:A=ABS(B(0)-B(1))¥6
560 A$=MID$("5410",5+(H(0)<H(1)*.7)+(H(1)<H(0)*.7)*2+(H(1)<H*.8),2)
570 A$=A$+MID$("6273",4-A+(3-A)*(A>3),4):A=VAL(MID$(A$,INT(RND*LEN(A$))+1,1))
580 B=LEN(M$(A))¥2:X$=MID$(M$(A),1+B*INT(RND*2),B)
590 P=150:A=VAL(LEFT$(X$,1)):B=VAL(MID$(X$,2,1)):X$=RIGHT$(X$,LEN(X$)-2)
600 C=4:ON A GOSUB 610,650,500:H=H(1):T=N¥16:GOTO 190
610 A=0:FOR I=0 TO 3:A(I)=0:D=1:FOR J=0 TO 3:B=I*4+J+16:C=U(B,5)>0:D=D-C
620 A(I)=A(I)-C*X(B):NEXT:A(I)=ABS(A(I)¥D-B(1)):A=A-(A-I)*(A(I)<A(A))*(A(I)>0)
630 NEXT:B=0:FOR I=1 TO 3:B=B-(B-I)*(U(A*4+I,5)>0)*(B=0):NEXT:B=A*4+B
640 X=X(B):Y=Y(B):FOR C=0 TO 3:GOSUB 350:NEXT:RETURN
650 B=B+(3-B*2)*(B(0)-B(1)<0)*(B MOD 3=0):GOSUB 450:RETURN
660 ' --------------------[ 勝敗 ]
670 FOR I=0 TO 1:A(I)=-(R(I,0)<R(I,1)):NEXT:H=-(H(0)+R(0,A(0))<H(1)+R(1,A(1)))
680 S=1:GOSUB 1180:A$=ST$(ST)+"に於ける戦闘報告":T=2:GOSUB 990
690 H(H)=H(H)+R(H,A(H)):H(1-H)=H(1-H)+R(1-H,1-A(H)):FOR T=0 TO 1
700 A$="残存戦力"+AKCNV$(STR$(H(T))):GOSUB 940:NEXT
710 ST=ST-(1-A(H)*2)*(1-H*2):A$=N$(H)+"軍は":ON-(ST=5 OR ST<0)GOTO 730
720 A$=A$+ST$(ST)+"に"+S$(3,5-A(H)*2):GOSUB 990:A=0:GOSUB 830:GOTO 60
730 A$="遂に"+A$+N$(1-H)+"軍との戦争に勝利した！":GOSUB 990
740 S=2:GOSUB 1180:WT=WT*2:A=0:GOSUB 830:WT=WT¥2:CLS 3
750 ON(H=0)*(PL=0)GOTO 1900:A$=AKCNV$("GAME OVER"):COLOR 2:GOSUB 870
760 COLOR 7:WHILE INKEY$<>" ":WEND:A=0:GOSUB 830:CLS 3:GOTO 50
770 ' --------------------[ サブルーチン ]
780 WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR W=0 TO WT*A:NEXT:RETURN
790 FOR K=0 TO 4:LINE(X1*8+K,Y1*16+K+3)-(X2*8-K+5,Y2*16-K+12),(K¥2 MOD 2)*7,B
800 NEXT:FOR K=Y1 TO Y2:LOCATE X1,K:PRINT SPC(X2-X1+1):NEXT:FOR K=0 TO 7
810 LINE(X1*8+5,Y1*16+8+(Y2-Y1)*2*K)-STEP((X2-X1)*8-5,(Y2-Y1)*2),15-K,BF
820 NEXT:RETURN
830 FOR I=15-A*15 TO A*15 STEP A+(A=0):OUT 116,I
840 GOSUB 850:A=50:GOSUB 780:NEXT:OUT 116,I-(I<0):RETURN
850 FOR K=0TO 7:A=K*2+I-14:A=-A*(A>0)*((G AND 1)+(G AND 2)*8-(G>3)*256):J=K<>3
860 COLOR=(8+K,A):COLOR=(K,-I*((K AND 1)+(K AND 2)*8-(K>3)*256)*J):NEXT:RETURN
870 I=0:GOSUB 850:OUT 116,0:A=KLEN(A$):X1=37-A:Y1=11:X2=42+A:Y2=13
880 GOSUB 790:LOCATE X1+3,12:PRINT A$:A=1:GOSUB 830:RETURN
890 B$=MID$("00000010162672490110",S*4+1,4):S=VAL(LEFT$(B$,1))
900 FOR K=2 TO 4:BEEP 1:FOR L=0 TO VAL(MID$(B$,K,1))*WT
910 WHILE INKEY$<>"":WEND:NEXT:BEEP 0:FOR L=0 TO S*WT*20:NEXT L,K:S=0:RETURN
920 A=(Y2-Y1)¥8:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO A STEP SGN(A)
930 LINE(J MOD 2,Y1+J*A¥2+K)-STEP(639,0),15-J¥2,,&HAAAA:NEXT K,J:RETURN
940 X1=58-T*40-KLEN(A$):Y1=6:X2=X1+LEN(A$)+3:Y2=8:GOSUB 790:LOCATE X1+2,7
950 PRINT A$;:S=1:GOSUB 890:RETURN
960 PUT(X1*16,Y1*16+144),C(0,M(1,X1,Y1)+9),PSET
970 IF U(A,5) THEN PUT(X(A)*16,Y(A)*16+144),C(0,U(A,5)+(A¥16)*4),PSET
980 M(0,X1,Y1)=0:M(0,X(A),Y(A))=-(A+1)*(U(A,5)>0):RETURN
990 X1=58-T*40-(T=2)*60-KLEN(A$):Y1=11:X2=X1+LEN(A$)+3:Y2=13:S=2
1000 GET(X1*8,Y1*16)-(X2*8+7,Y2*16+15),EE!:GOSUB 790:LOCATE X1+2,12:PRINT A$
1010 GOSUB 890:X2=(VAL(RIGHT$(TIME$,1))+2)MOD 10:Y2=1:WHILE(INKEY$="")*Y2
1020 Y2=X2<>VAL(RIGHT$(TIME$,1)):WEND:CLS:PUT(X1*8,Y1*16),EE!,PSET:RETURN
1030 A=0:B=3:IF(X<0)+(X>39)+(Y<0)+(Y>15)THEN RETURN
1040 A=M(0,X,Y):B=M(1,X,Y):RETURN
1050 GOSUB 990:X1=X(A):Y1=Y(A):Q(A)=0:W(A)=0:FOR J=0 TO 5:U(A,J)=0
1060 PUT(X1*16,Y1*16+144),C(0,M(1,X1,Y1)+9),PSET:S=1:GOSUB 890:GOSUB 960
1070 NEXT:X(A)=0:Y(A)=0:GOSUB 1080:A=-(H(0)<1)-(H(1)<1)*2:M=0:RETURN
1080 LINE(325-T*13,8)-STEP((1-T*2)*H(T)/F(T)*300,15),6,BF
1090 LINE(624-T*612,8)-STEP((T*2-1)*300*(1-H(T)/F(T)),15),0,BF:RETURN
1100 GET(X1,Y1)-STEP(15,15),EE!:PUT(X1,Y1),C(0,8),AND:PUT(X1,Y1),C(0,4),OR
1110 S=1:GOSUB 890:GOSUB 780:PUT(X1,Y1),EE!,PSET:RETURN
1120 X1=47-(B¥16)*40:Y1=2:X2=X1+31:Y2=6:GOSUB 790:LOCATE X1+2,3
1130 PRINT G$(B¥16,G(B¥4,0))+"指揮下":LOCATE X1+2,4:PRINT N$(B¥16)+P$(U(B,5))
1140 LOCATE X1+3,5:PRINT "戦力"+AKCNV$(STR$(U(B,3))):LOCATE X1+19,5
1150 PRINT "命令  "+S$(3,G(B¥4,1)+1):RETURN
1160 FOR K=0TO 3:IF U(B+K,5)THEN LINE(X(B+K)*16,Y(B+K)*16+144)-STEP(15,15),2,B
1170 C=C+(U(B+K,5)>0)*(C=0)*(B+K+1):NEXT:RETURN
1180 A$=MID$("232332202244411224441132",S*4+1,6-S*3-(S=2)*16)
1190 FOR J=1 TO LEN(A$):S=VAL(MID$(A$,J,1)):GOSUB 890:NEXT:RETURN
1200 ' --------------------[ 選択 1 ]
1210 B=-(A>0):X1=42-T*40:Y1=2:X2=X1+22:Y2=S(A)¥2+4:GOSUB 790:FOR K=0 TO S(A)
1220 LOCATE X1+(K MOD 2)*14+2,K¥2+3:PRINT S$(A,K);:NEXT:S=2:GOSUB 890
1230 X1=348-320*T+(B MOD 2)*112:Y1=47+(B¥2)*16:X2=LEN(S$(A,B))*8+8:GOSUB 890
1240 GET(X1,Y1)-STEP(X2,17),EE!:LINE(X1,Y1)-STEP(X2,17),6,B:A$="":WHILE A$=""
1250 A$=INKEY$:WEND:B=B-INSTR(K$(T,1)+K$(T,0),A$)+INSTR(K$(T,3)+K$(T,2),A$)
1260 B=(B+(B<0)*(B-S(A)))MOD(S(A)+1):PUT(X1,Y1),EE!,PSET
1270 ON-(A$<>K$(T,4))GOTO 1230:CLS:PUT(320-T*320,32),E!(0,T),PSET:A=B:RETURN
1280 ' --------------------[ 選択 2 ]
1290 B=31+(A=0)*16:X1=X*16:Y1=Y*16+144:GOSUB 890:GET(X1,Y1)-STEP(B,B),EE!
1300 LINE(X1,Y1)-STEP(B,B),2,B:A$="":WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND
1310 PUT(X1,Y1),EE!,PSET:Y=Y+(A$=K$(T,2))*(Y<15+(A>0))-(A$=K$(T,0))*(Y>0)
1320 X=X+(A$=K$(T,3))*(X<38-(A=0)+(A=2)*28)-(A$=K$(T,1))*(X>-(A=1)*28)
1330 ON-(A$<>K$(T,4))GOTO 1290:IF A=0 THEN RETURN
1340 A=0:FOR K=0 TO 3
1350 A=A-(M(0,X+K MOD 2,Y+K¥2)>0 OR M(1,X+K MOD 2,Y+K¥2)>1):NEXT:RETURN
1360 ' --------------------[ 選択 3 ]
1370 A$="部隊を選んで下さい":GOSUB 940:A=3:A$=K$(T,2)
1380 A=A+(A$=K$(T,0))+(A$=K$(T,1))-(A$=K$(T,2))-(A$=K$(T,3)):GOSUB 890
1390 A=(A+(A-3)*(A<0))MOD 4:B=T*16+A*4:C=0:GOSUB 1160:ON-(C=0)GOTO 1380:A$=""
```


★最近ゲーム・ミュージック・コーナーがSPICE一色になってますね。もうBASICで作った曲は載せないんでしょうか？ そんなことはないですよね!! 影さん！（宮城県仙台市・**千葉雄太19歳**）……【**編**：すばらしいBASICは，SPICEをもしのぐ。そういうことです。】

```
1400 B=C-1:GOSUB 1120:WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:FOR K=0 TO 3:C=T*16+A*4+K
1410 IF U(C,5) THEN PUT(X(C)*16,Y(C)*16+144),C(0,U(C,5)+T*4),PSET
1420 NEXT:ON-(A$<>K$(T,4))GOTO 1380:RETURN
1430 ' --------------------[ 画面作成 ]
1440 OUT 164,1:OUT 166,1:A$=ST$(ST)+"の戦い":GOSUB 870:OUT 166,0:CLS 2:Y2=0
1450 Y1=152:GOSUB 920:LINE(0,144)-(639,399),4,BF:FOR I=0 TO 39:FOR J=0 TO 15
1460 M(0,I,J)=0:M(1,I,J)=0:NEXT J,I:ON(1-ST MOD 2)GOTO 1510:A=1+(ST=3)*2
1470 B=-(A<0)*39:FOR I=0TO 6:M(1,B,I+9)=2:PUT(B*16,I*16+288),C(0,11),PSET:NEXT
1480 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9-I+(7-I)*((I+1)¥4=1):M(1,A*J+B,I)=3:NEXT J,I
1490 RESTORE 2450:B=320-A*250:POINT(-(A<0)*639,194):FOR I=0 TO 10:READ X1,Y1
1500 LINE-STEP(X1*A,Y1),0:NEXT:FOR I=0 TO 2:PAINT(B,104+I*40),14-I*2,0:NEXT
1510 FOR I=4-(ST=1)*3 TO 35+(ST=3)*3:FOR J=0 TO 15:ON-(M(1,I,J)>0)GOTO 1530
1520 A=-RND*3*(RND<.16):M(1,I,J)=A:IF A THEN PUT(I*16,J*16+144),C(0,A+9),PSET
1530 NEXT J,I:FOR I=0TO 15:A=((ST MOD 3)MOD 2)*39:B=-(ST MOD 4=0)*2:M(1,A,I)=B
1540 PUT(A*16,I*16+144),C(0,B+9),PSET:NEXT:FOR I=0 TO 1:X1=I*39+1:X2=X1+38
1550 Y1=0:Y2=1:GOSUB 790:LINE(X1*8+5,8)-STEP(299,15),6,BF:NEXT
1560 A=0:ON-(B=0)GOTO 1580:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:A=-2*(J¥2 MOD 5<>1)
1570 M(1,I+19,J)=A:PUT((I+19)*16,J*16+144),C(0,A+9),PSET:NEXT J,I:A=0
1580 OUT 166,1:GOSUB 830:CLS 3:OUT 164,0:OUT 166,0:A=1:GOSUB 830
1590 ' --------------------[ 部隊配置 ]
1600 A=(ST>2+(ST=2)*INT(RND*2))*2+1:FOR I=-(A<0) TO -(A>0) STEP A:T=I
1610 GET(320-T*320,32)-STEP(319,111),E!(0,T):FOR J=0 TO 15:A=I*16+J:X(A)=0
1620 Y(A)=0:Q(A)=0:W(A)=0:U(A,4)=0:U(A,5)=0:FOR K=0 TO 3:U(A,K)=0:G(A¥4,K¥2)=0
1630 A(K)=0:NEXT K,J:R(I,0)=0:R(I,1)=0:ON-(I=0 OR PL=1)GOTO 1670:FOR J=0 TO 3
1640 X=INT(RND*11):Y=INT(RND*15):GOSUB 1340:ON-(A>0)GOTO 1640
1650 G(J+4,0)=J:C=INT(RND*3)+1:FOR K=0 TO 3:A=J*4+K+16:U(A,5)=C
1660 X(A)=X+K MOD 2:Y(A)=Y+K¥2:X1=X(A):Y1=Y(A):GOSUB 960:NEXT K,J:GOTO 1820
1670 X1=42-I*40:Y1=2:X2=X1+30:Y2=8:GOSUB 790:LOCATE X1+8,7:PRINT "決定";:A=0
1680 FOR J=0TO 3:LOCATE X1+2,J+3:PRINT G$(I,J):LOCATE X2-9,J+3:PRINT P$(A(J));
1690 PRINT KMID$("  ○",1-(U(I*16+J*4,5)>0),1):NEXT:X=348-T*320:Y=47+A*16
1700 GET(X,Y)-STEP(136,17),EE!:LINE(X,Y)-STEP(136,17),6,B:A$="":WHILE A$=""
1710 A$=INKEY$:WEND:PUT(X,Y),EE!,PSET:A=A+(A$=K$(T,0))-(A$=K$(T,2))
1720 A=(A-(A<0)*5)MOD 5:B=A(A)-((A$=K$(T,1))-(A$=K$(T,3)))*(U(I*16+A*4,5)=0)
1730 A(A)=(B-(B<0)*4)MOD 4:S=0:GOSUB 890:B=(U(T*16+A*4,5)>0 OR A(A)=0)*(A<4)
1740 ON-(A$<>K$(I,4)OR-B)GOTO 1680:S=2:GOSUB 890:ON-(A=4)GOTO 1780:C=A
1750 X=33-I*29:Y=7:A=T+1:GOSUB 1280:ON-(A>0)GOTO 1670:FOR J=0 TO 3
1760 A=T*16+C*4+J:X(A)=X+J MOD 2:Y(A)=Y+J¥2:U(A,5)=A(C):X1=X(A):Y1=Y(A)
1770 GOSUB 960:NEXT:S=2:GOSUB 890:G(T*4+C,0)=C:GOTO 1670
1780 A=0:FOR J=0 TO 3:A=A-(U(T*16+J*4,5)>0):NEXT:ON-(A=0)GOTO 1670
1790 A=1:GOSUB 1200:ON A GOTO 1820:FOR J=0 TO 15:A=J+I*16
1800 IF U(A,5) THEN PUT(X(A)*16,Y(A)*16+144),C(0,9),PSET:M(0,X(A),Y(A))=0
1810 NEXT:S=2:GOSUB 890:PUT(320-I*320,32),E!(0,T),PSET:GOTO 1610
1820 A(0)=90+30*ST:A(1)=300-A(0):A$="戦力補給"+AKCNV$(STR$(A(I))):GOSUB 990
1830 H(I)=H(I)+A(I):PUT(320-I*320,32),E!(0,T),PSET:NEXT:FOR I=0 TO 1:A(I)=0
1840 FOR J=0 TO 3:A(I)=A(I)-4*(U(I*16+J*4,5)>0):NEXT:A(I+2)=0:FOR J=0 TO 15
1850 A=I*16+J:Q(A)=19:W(A)=Y(A):B=-H(I)/A(I)*((U(A,5)>0)+(G(A¥4,0)=2))
1860 A(I+2)=A(I+2)+B:FOR K=0 TO 2:U(A,K)=P(U(A,5),K)-(G(A¥4,0)=K):NEXT
1870 U(A,3)=B:U(A,4)=B:NEXT:H(I)=A(I+2):A$=N$(I)+":総戦力"+AKCNV$(STR$(H(I)))
1880 F(I)=H(I):T=I:GOSUB 940:NEXT:T=2:A$="戦闘開始":GOSUB 990:H=H(1):X$=""
1890 FOR I=0 TO 1:PUT(320-I*320,32),E!(0,I),PSET:NEXT:S=0:GOSUB 1180:RETURN
1900 ' --------------------[ エンディング ]
1910 RESTORE 2570:FOR X=0 TO 6:READ A$:GOSUB 870:FOR J=0 TO 1:A=1500:GOSUB 780
1920 NEXT:A=0:GOSUB 830:CLS 3:I=15:GOSUB 850:FOR J=0 TO 64:FOR K=0 TO 1
1930 CIRCLE(320,200),J*5,7-K*7:NEXT K,J,X:I=0:A$="C9W150,50W150,-50W-150,-50"
1940 A$=A$+"W-150,50BR5C1P9C9BL5U170W150,-50W150,50D170BL5BU10C1P9":GOSUB 850
1950 I=188:GOSUB 2020:LOCATE 55,22:PRINT T$+"    F I N . ":A=1:GOSUB 830
1960 FOR I=188 TO 303 STEP 2:GOSUB 2020:NEXT:FOR X=0 TO 15:I=15-X:GOSUB 850
1970 COLOR=(6,4080):A=100:GOSUB 780:NEXT:OUT 166,0:PAINT(0,0),0,6:I=15
1980 GOSUB 850:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,4080+I*2):CIRCLE(320,168),49-I*4,I,,,,F
1990 NEXT:WHILE INKEY$<>" ":B=RND*375:Z1=SIN(B/60):Z2=COS(B/60):B=RND*70+50
2000 C=RND*200:LINE(320+Z1*B,168+Z2*B)-STEP(Z1*C,Z2*C),RND*7+8:WEND
2010 CIRCLE(320,170),45,7,,,,F:A=0:GOSUB 830:CLS 3:GOTO 50
2020 CLS 2:POINT(170,250):DRAW A$:CIRCLE(320,170-I MOD 5),45,6,,,,F
2030 CIRCLE(320,250),30-I MOD 5,0,,,.3,F:FOR J=-1TO 1 STEP 2:X=SIN(I/60)*170*J
2040 Y=COS(I/60)*170:A=11-J-(I>264)*3:LINE(320-150*J,250)-STEP(X,Y),8
2050 LINE-STEP(150*J,50),8:LINE-STEP(-X,-Y),8:LINE-STEP(-150*J,-50),8
2060 PAINT(320-75*J+(X¥2),275+Y¥2),A,8:NEXT:OUT 164,S:S=1-S:OUT 166,S:RETURN
2070 ' --------------------[ タイトル画面 ]
2080 OUT 164,1:OUT 166,1:CLS 3:A$=AKCNV$("Produced by NAO."):GOSUB 870:B$=A$
2090 OUT 166,0:FOR I=0 TO 1:Y1=288-I*23:Y2=64+I*358:GOSUB 920:NEXT
2100 RESTORE 2260:FOR K=0 TO 3:READ A,X,Y:X=X*10:Y=Y*10:FOR I=0 TO A
2110 READ X1,Y1:X1=X1*10:Y1=Y1*10:FOR J=0 TO 8:A=RND*10:B=RND*10
2120 LINE(X+A,Y+B)-(X1+B,Y1+A),13:LINE(640-X-A,Y+B)-(640-X1-B,Y1+A),13
2130 NEXT:X=X1:Y=Y1:NEXT I,K:FOR I=0 TO 4:A$=JIS$(KMID$(T$,I+1,1))
2140 PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR,3,0:NEXT
2150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:ON-(POINT(I*16+K,J)=0)GOTO 2180
2160 A=(I=0 OR I=3):B=(I+A)*85+K*(5-A*5)-(I>2)*100-J*2+100
2170 LINE(B,J*(5-A*6)+((I=4)+A+1)*96+32)-STEP(11-A*4,5-A*7),7,BF
2180 NEXT K,J,I:X1=25:Y1=21:X2=54:Y2=24:GOSUB 790:OUT 166,1:A=0:GOSUB 830
2190 CLS 3:LOCATE 27,22:PRINT AKCNV$("HIT SPACE KEY");:LOCATE 24,20:COLOR 2
2200 PRINT B$;:COLOR 7:OUT 164,0:OUT 166,0:A=1:GOSUB 830:A$="":C=0:PL=0
2210 WHILE A$<>" ":LOCATE 30,23:A$=INKEY$:IF(A$<>"")*(A$<>" ")THEN PL=1-PL
2220 C=(C+1)MOD(31*WT-1):IF A$=CHR$(13) THEN G=(G+1)MOD 8:I=15:GOSUB 850
2230 COLOR=(7,(ABS(C-15*WT)¥WT)*273):PRINT AKCNV$(STR$(PL+1)+" PLAYER");:WEND
2240 S=2:GOSUB 890:A=0:GOSUB 830:CLS 3:RETURN
2250 ' --------------------[ 初期設定 ]
2260 CLS 3:SCREEN 3,1,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2
2270 DEFINT A-Y:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)):WT=20:G=1
2280 DIM C(65,12),E!(7744,1),EE!(15488),M(1,39,15),ST$(4),P$(3),G$(1,3),P(3,3)
2290 DIM X(31),Y(31),Q(31),W(31),U(32,5),G(7,1),S(3),S$(3,6),A(15),K$(1,4),H(1)
2300 DIM F(1),R(1,1),N$(1),XX(3),YY(3),JX(10,15),JY(10,15),J$(10),B(1),M$(7)
2310 DEF SEG=VARPTR(C(0,0),1):BLOAD "GWCHR.CHR",VARPTR(C(0,0),0):RESTORE 2460
2320 FOR I=0TO 3:XX(I)=(I=3)-(I=1):YY(I)=(I=0)-(I=2):READ A$,N$(0),N$(1),P$(I)
2330 FOR J=0 TO 1:READ P(I,J):P(I,J+2)=2-J*2:G$(J,I)=A$+N$(J):NEXT J,I
2340 FOR I=0TO 4:READ ST$(I):FOR J=0 TO 1:K$(J,I)=MID$("84260RDVGX",J*5+I+1,1)
2350 NEXT J,I:FOR I=0 TO 3:READ S(I):S$(I,0)="キャンセル":FOR J=1 TO S(I)
2360 READ S$(I,J):NEXT J,I:N$(0)="イオニア連邦":N$(1)="ダルキア帝国"
2370 FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 15:JX(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,1))-7
2380 JY(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+2,1))-7:NEXT J,I:FOR I=1 TO 10:READ A$
2390 J$(I)=A$+"陣形":NEXT:J$(0)=S$(0,0):FOR I=0 TO 7:READ M$(I):NEXT
2400 T$="ガイア戦役":I=15:GOSUB 850:RETURN
2410 ' --------------------[ 鬼データ ]
2420 DATA 7,28,30,27,29,26,27,23,26,23,25,22,25,16,24,12,23,25,26,5,28,30,26
2430 DATA 29,19,30,21,30,18,28,15,24,13,24,3,26,27,25,28,23,28,21,27,19,25
2440 DATA 5,28,27,26,25,24,24,20,23,13,20,10,20,16,21
2450 DATA 160,-160,-160,,,269,47,-47,,-75,65,-65,,75,-64,,64,,48,-48,,-109
2460 DATA 猛将,ヘファエスト,バルカン,無し  ,,,智将,デメテル,セレス,歩兵隊,2,2
2470 DATA 闘将,アレス,マルス,弓箭隊,1,3,宿将,ヘルメス,マーキュリー,騎兵隊,3,1
2480 DATA 帝都ダルキア,アッティカ回廊,ガイア平原,アテナイ回廊,国都イオニア,,1
2490 DATA 決定,5,移動,部隊行動,偵察,命令,陣形,6,攻撃,突撃,退脚,後退,侵攻,回復
2500 DATA 777675747372717078797A7B7C7D7E7F,67665554434231307879 8A8B9C9DAEAF
2510 DATA 777685849392A1A068695A5B4C4D3E3F,37465564738291A038495A6B7C8D9EAF
2520 DATA A796857463524130A8998A7B6C5D4E3F,56665767768677875969586879897888
2530 DATA 37475767778797A738485868788898A8,464442408785838148 4A4C4E898B8D8F
2540 DATA 8684828047454341888A8C8E494B4D4F,32423343538797A78898A83C4C3D4D5C
2550 DATA 横列,斜形,斜形,中央突破,鶴翼,方形,紡錐,防波前,防波後,双頭竜
2560 DATA 2424,2222,342035392035,20102010,23252325,36213321,37383132,30203020
2570 DATA 戦いは終わった,生あるものがいつか死ぬ様に,1つの国が興り、滅亡する
2580 DATA しかし、一国の没興には数千数万の命を必要とするのか,否、そうではない
2590 DATA 人類はいつか理解する,箱の中に唯一残された希望の名のもとに
2600 ' --------------------------------------------------THE END OF PROGRAM.
```



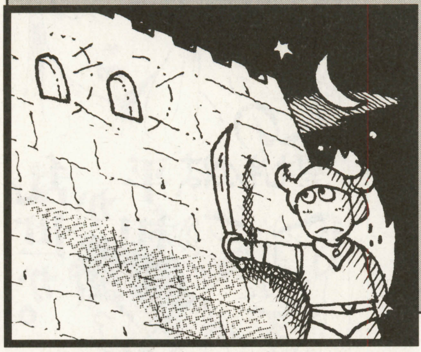


by NAO.Soft.

評…なんかコワイかも…でもカッコイイ（つぐ美）

★「A.A.Vセイヴァー」を買うのに，本屋へ通いまくったら，とうとう店員さんから，電波新聞社の電話番号を，教えていただきました。ゴーン!!（神奈川県相模原市・吉原飛砂？歳）……【編：もう手に入れたかな？影：何せ，私の監修だからね。編：ウソです。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



悪の軍隊をブッ潰せ！

DARK NIGHT

西牧　誠(21歳)

STORY

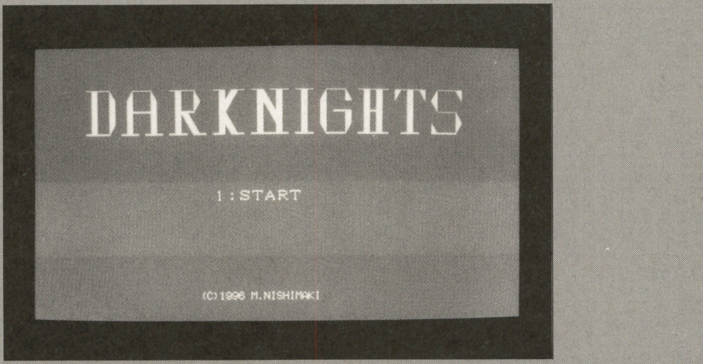
あなたの町にダークナイトと名乗るロコツに怪しい悪の軍隊が引っ越して来ました。あなたは，悪事を働く前に，ダークナイトの軍隊をブッ潰そうと軍隊のある建物に1人で乗り込んで行きました。

操作方法・遊びかた

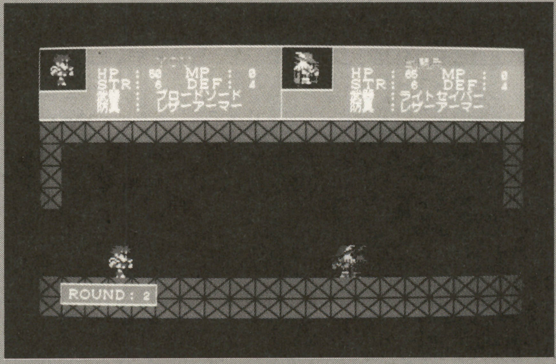
一応格闘アクションです。キャラはどこかで見たことあるかもしれませんが，気にしないでください。起動してしばらくするとタイトル画面が出るので，1キーを押してスタートしてください。テン

《第1表》主な変数表

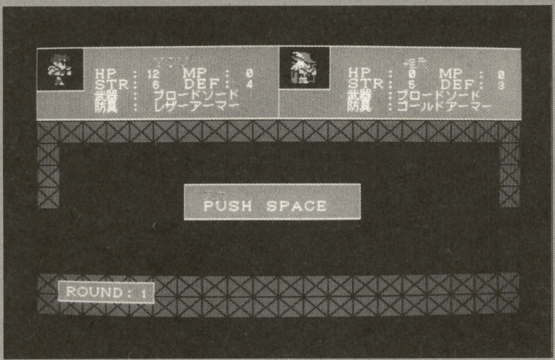
MX,MY	主人公の座標
TX,TY	敵の座標
MU,TU	主人公のキャラ，敵キャラの向き
R	ROUND
BU$( )	武器の名前
BO$( )	防具の名前
MK( )	武器の攻撃力
MD( )	防具の守備力
BC( )	武器の色
BL,BD	武器・防具のレベル
SM$,MI$	単語，文章
N$,MHP,SHP,MMP,SMP,MK,MD	主人公の名前,HP,最大HP,MP,最大MP,攻撃力,守備力
TN$( ),THP( ),TK( ),TD( ),TC( )	敵の名前,HP,攻撃力,守備力,色



▲《写真1》2回目からはコンティニューでもできる



▲《写真2》剣とジャンプと魔法を使いこなせ！



◀《写真3》戦闘に勝つとボーナスがあるよ

★影さん！ 中古の安いパソコンを売っている店をそっと教えてください。(北海道旭川市・菅原章太14歳)……【影：ふむふむ。教えてあげてもいいぞ。情報料は，これこれこのくらいで…。編集長：大切な読者に向かってなに馬鹿なことを言っとるんじゃあ!!】

CHECKER FLAG

つぐ美：画面のデザインが美しくまとまっていて良いわね。
編：でも次からは一つの封筒には一つの作品だけを入れて投稿してくださいね。

キーの[4]・[6]で左右に移動し，[X]キーで敵を切りつけ，[Z]キーでジャンプ（というより空中に浮く）し，[ESC]キーでPAUSEになります。MPがある場合に限り，[0]キーで魔法（ファイアボール）を使うことができます。以上の操作方法で敵をひたすら倒してください。敵を倒した後，ボーナス・ゲームとしてスロット・ゲームがあります。スペース・キーで止めてください。出た目によって，ステータスが上がります。全部で10ROUNDあり，すべての敵を倒せばゲームクリアです。

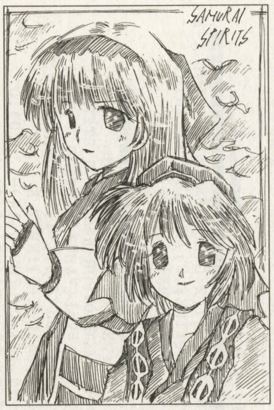
★参考にしたもの
・FINAL FANTASYⅢ

『DARK NIGHT』のプログラム・リスト

```
10 '▁▂▃▅■ DARK NIGHTS   (C)1991 M.NISHIMAKI ■▅▃▂▁
20 '■■■■■■■■■■■■■■ 初期設定 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
30 CLS 3:CLEAR,&H6E00:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:GOSUB *SOUND:DEFINT A-Z
40 SCREEN 0,,,1:WIDTH 80,25:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR=(11,3578)
50 DIM CA(64*3+1,8),TE(64*3+1,2),T$(7),BU$(4),BO$(4),MK(4),MD(4)
60 DIM BC(4),TN$(10),THP(10),TK(10),TD(10),TC(10),SM$(6),MI$(14)
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARADATAの読み込み ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 COLOR 0:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 3:LOCATE I,J:PRINT "■":NEXT J,I
90 COLOR 6:LOCATE 28,13:PRINT"しばらくお待ち下さい。":CO=0:FOR K=0 TO 5 STEP 2
100 COLOR 7:FOR I=1 TO 24:READ A$:FOR J=1 TO 16:A=VAL("&H"+(MID$(A$,J,1)))
110 LINE(J*2-1,I-1)-(J*2,I-1),A:LINE(64-J*2,I-1)-(65-J*2,I-1),A:NEXT J,I
120 GET(0,0)-(31,23),CA(0,K):GET(32,0)-(63,23),CA(0,K+1):NEXT K
130 CLS 2:LINE(0,0)-(30,14),3,BF:LINE(0,0)-(30,14),0:LINE(0,14)-(30,0),0
140 GET(0,0)-(31,15),CA(0,6):CLS 2:CIRCLE(15,8),13,2:PAINT(15,8),2
150 CIRCLE(15,8),7,6:PAINT(15,8),6:CIRCLE(15,8),3,7:PAINT(15,8),7
160 GET(0,0)-(31,16),CA(0,7)
170 *TITLE '■■■■■■■■■■■■ タイトル画面 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
180 PUT(0,0),CA(0,3),PSET:GET(0,0)-(31,23),TE(0,0)
190 PUT(0,0),CA(0,2),PSET:GET(0,0)-(31,23),TE(0,1)
200 CLS 3:COLOR=(0,15):RESTORE 1630:FOR I=0 TO 6:READ T$(I):NEXT I
210 FOR I=0 TO 3:READ BU$(I),MK(I),BC(I),BO$(I),MD(I):NEXT I
220 FOR I=1 TO 10:READ TN$(I),THP(I),TK(I),TD(I),TC(I):NEXT I
230 FOR I=1 TO 6:READ SM$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 14:READ MI$(I):NEXT I
240 MN$="YOU":COLOR 6:FOR I=0 TO 3:LOCATE 9,I+4:PRINT T$(I)
250 NEXT I:COLOR 7:LOCATE 30,13:PRINT T$(4):LOCATE 28,22:PRINT T$(6)
260 IF INP(&HE0)=253 THEN 280 ELSE IF CO=1 THEN LOCATE 30,15:PRINT T$(5)
270 IF INP(&HE0)=251 AND CO=1 THEN R=R-1:BEEP:GOTO *GAMEN ELSE GOTO 260
280 BEEP:CO=1:SHP=50:SMP=0:MK=5:R=0:BL=0:BD=0:MD=3:BH=15:BC=6
290 *GAMEN '■■■■■■■■■■■ 画面を書く ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
300 CLS 3:ILO=0:MY=143:R=R+1:TX=480:TY=143:MU=0:TU=0:MHP=SHP:MMP=SMP:TMP=0
310 IF R=10 THEN PUT(0,0),CA(0,4),PSET:GET(0,0)-(31,23),TE(0,1):PUT(0,0),CA(0,5)
,PSET:GET(0,0)-(31,23),TE(0,0)
320 COLOR=(0,0):COLOR=(5,TC(R)):COLOR=(3,2400+(R*57)):LINE(0,0)-(639,53),1,BF
330 LINE(0,0)-(639,53),7,B:LINE(320,0)-(320,53),7:LINE(0,0)-(65,32),7,B
340 LINE(320,0)-(385,32),7,B:LINE(1,1)-(64,31),0,BF:LINE(321,1)-(384,31),0,BF
350 PUT(16,4),CA(0,1),PSET:PUT(336,4),TE(0,0),PSET
360 FOR I=0 TO 608 STEP 32:FOR J=55 TO 183 STEP 16:PUT(I,J),CA(0,6),PSET
370 NEXT J,I:LINE(30,172)-(160,187),1,BF:LINE(30,172)-(160,187),7,B
380 LINE(32,71)-(608,165),0,BF:LINE(0,119)-(639,165),0,BF:TBU=INT(RND(1)*3)
390 TBO=INT(RND(1)*3):LOCATE 5,22:PRINT USING "@##";"ROUND:";R
400 GOSUB *STETAS:PUT(TX,TY),TE(0,1),PSET:FOR MX=0 TO 64 STEP 32
410 PUT(MX,MY),CA(0,1),PSET:GOSUB *FOR1:GOSUB *KES1:NEXT MX
420 *MAIN '■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
430 GOSUB *STETAS:IF R=10 THEN ILO=ILO+1:COLOR=(3,TC(ILO)):IF ILO>9 THEN ILO=0
440 MKO=INT(MK(BL)+RND(1)*15-TD(R)):TKO=INT(TK(R)+RND(1)*10-MD(BD))
450 IF MU=0 THEN PUT(MX,MY),CA(0,1),PSET
460 IF MU=1 THEN PUT(MX,MY),CA(0,0),PSET
470 IF TU=0 THEN PUT(TX,TY),TE(0,1),PSET
480 IF TU=1 THEN PUT(TX,TY),TE(0,0),PSET
490 T=INT(RND(1)*3):GOSUB *FOR1:IF INP(&HE9)=127 THEN GOSUB *PAUSE
500 IF INP(&HE5)=254 AND MU=0 THEN GOSUB *KO1
510 IF INP(&HE5)=254 AND MU=1 THEN GOSUB *KO2
520 IF INP(&HE0)=254 AND MU=0 AND MMP>0 AND MX<576 THEN GOSUB *KO3
530 IF INP(&HE0)=254 AND MU=1 AND MMP>0 AND MX>32 THEN GOSUB *KO4
540 IF THP(R)<1 THEN *KATI ELSE IF MHP<1 THEN *MAKE
550 IF T=2 AND TU=1 THEN GOSUB *KO5 ELSE IF T=2 AND TU=0 THEN GOSUB *KO6
560 IF MX<TX+16 AND MX+31>TX+16 AND MY<TY+12 AND MY+22>TY+12 THEN GOSUB *KO7
570 IF INP(&HE0)=239 AND MX>63 THEN GOSUB *KES1:MU=1:MX=MX-32
580 IF INP(&HE0)=191 AND MX<570 THEN GOSUB *KES1:MU=0:MX=MX+32
590 IF INP(&HE5)<>251 AND MY<143 THEN GOSUB *KES1:MY=MY+12
600 IF INP(&HE5)=251 AND MY>80 THEN GOSUB *KES1:MY=MY-12
610 IF MX>TX THEN GOSUB *KES2:TU=1:TX=TX+16
620 IF MX<TX THEN GOSUB *KES2:TU=0:TX=TX-16
630 IF MY<TY AND TY>80 THEN GOSUB *KES2:TY=TY-6
640 IF MY>TY THEN GOSUB *KES2:TY=TY+12:IF TY>143 THEN TY=143
650 GOTO *MAIN
660 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 攻撃判定 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
670 *KO1:GOSUB *KEN1:IF MX+16<=TX AND MX+64>=TX AND MY+15>=TY AND MY+15<=TY+23 A
ND MKO>0 THEN PLAY,,,D$:GOSUB *TD
680 GOSUB *FOR1:GOSUB *KES3:RETURN
690 *KO2:GOSUB *KEN2:IF MX+16>=TX+31 AND MX-32<=TX+31 AND MY+15>=TY AND MY+15<=T
Y+23 AND MKO>0 THEN PLAY,,,D$:GOSUB *TD
700 GOSUB *FOR1:GOSUB *KES4:RETURN
710 *KO3:GOSUB *KEN1:FOR I=MX+63 TO 576 STEP 2:PUT(I,MY+3),CA(0,7),PSET:NEXT I
720 IF MY<=TY+12 AND MY+23>=TY+12 AND MX+31<=TX THEN TX=576:TU=0:PLAY,,,D$:MKO=(
MKO+13):THP(R)=THP(R)-MKO
730 MMP=MMP-1:GOSUB *FOR1:LINE(MX+32,73)-(608,166),0,BF:RETURN
740 *KO4:GOSUB *KEN2:FOR I=MX-63 TO 32 STEP -2:PUT(I,MY+3),CA(0,7),PSET:NEXT I
750 IF MY<=TY+12 AND MY+23>=TY+12 AND MX-1>=TX THEN TX=32:TU=1:PLAY,,,D$:MKO=(MK
O+13):THP(R)=THP(R)-MKO
760 MMP=MMP-1:GOSUB *FOR1:LINE(32,73)-(MX-1,166),0,BF:RETURN
770 *KO5:GOSUB *KEN3:IF TX+16<=MX AND TX+64>=MX AND TY+15>=MY AND TY+15<=MY+23 A
ND TKO>0 THEN PLAY,,,D$:GOSUB *MD
780 GOSUB *FOR1:GOSUB *KES5:RETURN
790 *KO6:GOSUB *KEN4:IF TX+16>=MX+31 AND TX-31<=MX+31 AND TY+15>=MY AND TY+15<=M
Y+23 AND TKO>0 THEN PLAY,,,D$:GOSUB *MD
800 GOSUB *FOR1:GOSUB *KES6:RETURN
810 *KO7:IF TKO>0 THEN PLAY,,,D$:GOSUB *MD:RETURN ELSE RETURN
820 *KATI'■■■■■■■■■■■■■■ 勝敗判定 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
830 GOSUB *KES2:GOSUB *STETAS:PUT(MX,MY),CA(0,1),PSET:GOSUB *FOR1
840 IF MY>140 THEN 850 ELSE GOSUB *KES1:MY=MY+12:GOTO 830
850 GOSUB *WAKU:LOCATE 29,13:PRINT MN$;"  ";MI$(2)
860 FOR U=MX TO 608 STEP 32:PUT(U,MY),CA(0,1),PSET:GOSUB *FOR1
870 LINE(U,MY)-(U+31,MY+23),0,BF:NEXT U:LINE(608,127)-(639,150),0,BF:MX=0
880 GOSUB *FOR1:IF R=10 THEN GOSUB *FOR3:GOTO *ENDING
890 LOCATE 28,14:PRINT "PUSH SPACE"
900 LE=INT(7+RND(1)*5):COLOR 4:LOCATE 28,13:PRINT MI$(LE);SPC(30)
910 IF INP(&HE9)<>191 THEN 900 ELSE BEEP:COLOR 7:GOSUB *FOR3
920 IF LE=7 THEN SHP=SHP+15:AI$="HP":GOTO 990
930 IF LE=8 THEN SMP=SMP+1:AI$="MP":GOTO 990
940 IF LE=9 AND BL<3 THEN BL=BL+1:AI$=BU$(BL):GOTO 970
950 IF LE=10 AND BD<3 THEN BD=BD+1:AI$=BO$(BD):GOTO 970
960 LOCATE 28,14:PRINT MI$(6);SPC(10):GOSUB *FOR3:GOTO *GAMEN
970 GOSUB *FOR1:COLOR 4:LOCATE 28,13:PRINT AI$;SPC(9):COLOR 7
980 LOCATE 28,14:PRINT SPC(4);MI$(4):GOSUB *FOR3:GOTO *GAMEN
990 GOSUB *FOR1:LOCATE 28,14:PRINT AI$;MI$(5),SPC(79):GOSUB *FOR3:GOTO *GAMEN
1000 *MAKE:GOSUB *WAKU:GOSUB *STETAS:LOCATE 29,13:PRINT MN$;"  ";MI$(3)
1010 GOSUB *FOR3:GOTO *TITLE
1020 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 処理 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1030 *PAUSE:COLOR 2:LOCATE 30,13:PRINT MI$(1):BEEP:COLOR 7:GOSUB *FOR1
1040 IF INP(&HE9)<>127 THEN 1040 ELSE LOCATE 30,13:PRINT SPC(30):RETURN
1050 *WAKU:LINE(200,100)-(425,125),1,BF:LINE(200,100)-(425,125),7,B:RETURN
1060 *SOUND:PLAY ALLOC 5000,5000,5000,5000:D$="O8MBSOM15000Y7,49Y6,8B12":RETURN
1070 *TD:THP(R)=THP(R)-MKO:CIRCLE(TX+16,TY+12),15,2:PAINT(TX+16,TY+12),2:RETURN
```

★ゲームの「A.V.G」とは何の略ですか？ 影さん，編さん教えて!!（鳥取県東伯郡・岩崎　敦13歳）……【**影**：「アドベンチャー・ゲーム」だよ。**編**：えっ!!**影**：え，なに？**編**：影さんが，真面目に答えた!!**影**：そりゃ，たまには。**つぐ美**：天変地異の前ぶれだわ。】

```
1080 *MD:MHP=MHP-TKO:CIRCLE(MX+16,MY+12),15,6:PAINT(MX+16,MY+12),6:RETURN
1090 *KEN1:LINE(MX+32,MY+15)-(MX+64,MY+12),BC(BL):RETURN
1100 *KEN2:LINE(MX-32,MY+12)-(MX-1,MY+15),BC(BL):RETURN
1110 *KEN3:LINE(TX+32,TY+15)-(TX+64,TY+12),BC(TBU):RETURN
1120 *KEN4:LINE(TX-32,TY+12)-(TX-1,TY+15),BC(TBU):RETURN
1130 *FOR1:FOR I=0 TO 250:NEXT I:RETURN
1140 *FOR3:FOR I=0 TO 3000:NEXT I:RETURN
1150 *KES1:LINE(MX,MY)-(MX+31,MY+23),0,BF:RETURN
1160 *KES2::LINE(TX,TY)-(TX+31,TY+23),0,BF:RETURN
1170 *KES3:LINE(MX+32,MY+15)-(MX+64,MY+12),0:RETURN
1180 *KES4:LINE(MX-32,MY+12)-(MX-1,MY+15),0:RETURN
1190 *KES5:LINE(TX+32,TY+15)-(TX+64,TY+12),0:RETURN
1200 *KES6:LINE(TX-32,TY+12)-(TX-1,TY+15),0:RETURN
1210 *STETAS'■■■■■■■■■■■■ ステータス ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1220 COLOR 4:LOCATE 20,1:PRINT MN$:LOCATE 60,1:PRINT TN$(R):COLOR 7
1230 LOCATE 10,2:PRINT USING "@###";SM$(1);MHP
1240 LOCATE 51,2:PRINT USING "@###";SM$(1);THP(R)
1250 LOCATE 25,2:PRINT USING "@###";SM$(2);MMP
1260 LOCATE 66,2:PRINT USING "@###";SM$(2);TMP(R)
1270 LOCATE 10,3:PRINT USING "@###";SM$(3);MK(BL)
1280 LOCATE 51,3:PRINT USING "@###";SM$(3);TK(R)
1290 LOCATE 25,3:PRINT USING "@###";SM$(4);MD(BD)
1300 LOCATE 66,3:PRINT USING "@###";SM$(4);TD(R)
1310 LOCATE 10,4:PRINT SM$(5);"  ";BU$(BL):LOCATE 51,4:PRINT SM$(5);BU$(TBU)
1320 LOCATE 10,5:PRINT SM$(6);"  ";BO$(BD):LOCATE 51,5:PRINT SM$(6);BO$(TBO)
1330 RETURN
1340 *ENDING '■■■■■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1350 GOSUB *FOR3:CLS 3:COLOR 6:LOCATE 17,4:PRINT MI$(12):COLOR 7:LOCATE 23,10
1360 PRINT MI$(13):FOR I=0 TO 100:HX=INT(RND(1)*639):HY=INT(RND(1)*199)
1370 HC=INT(RND(1)*7):CIRCLE(HX,HY),.1,HC:NEXT I
1380 FOR C=1 TO 7:COLOR C:LOCATE 30,14:PRINT MI$(14):HX=INT(RND(1)*639)
1390 HC=INT(RND(1)*7):CIRCLE(HX,0),.1,HC:ROLL-2:NEXT C:GOTO 1380
1400 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARADATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1410 'JIBUN
1420 DATA 0000000000000000,0002220222222200,0202222222220000,0222222222222220
1430 DATA 0022222222222200,0222B22B22222222,0202B20022222220,0000000B22BB2000
1440 DATA 0000B0BBB2BB2200,0000B0BBBBB00000,0222BB7BB0227770,7222BBBB02270007
1450 DATA 07720BB02770BB07,02020002200BBBB0,BB022222BB022BBB,BBB02222BBB222BB
1460 DATA BBB00772BBB222B0,0000022200000000,0000020BB020000,0000000BBB000000
1470 DATA 0000002222220000,0000002222220000,0000007222200000,0000077722700000
1480 'TEKI1
1490 DATA 0000000000000000,0000005555077770,0000555555770000,0000555557777000
1500 DATA 0000555557700055,0000555570055550,0005555505555500,0055555555570000
1510 DATA 5555550077770055,0000000B77777550,5550B0BB77777500,0050BBB575757770
1520 DATA 0550BB5575757575,5555055500557557,505757505BB05500,66057505BBB00005
1530 DATA BBB00075BBB05505,BBB0550700005505,0500505505005505,0500000505005505
1540 DATA 0500007777705555,0500005555505555,0555507555505555,0500077755705550
1550 'TEKI2
1560 DATA 0000000000010066,0000611110126600,0006111111226060,0061121121226606
1570 DATA 0061211221120606,0061222002220600,0066000002120600,0000060021020000
1580 DATA 1000060210000001,1206002102011121,0126111020121210,2220610020222222
1590 DATA 0102000212000010,010120212B011010,BB001212BB011010,BBB00000BB011010
1600 DATA BBB0120010011111,0101201602011011,0100011610011011,1000011610011111
1610 DATA 1000222222011111,1000011121011111,1111021111011110,1000222112011100
1620 'タイトル
1630 DATA"DARKNIGHTS"
1640 DATA"
1650 DATA"
1660 DATA"
1670 DATA "1:START","2:CONTINUE","(C)1996 M.NISHIMAKI"
1680 'アイテム&敵&WARD
1690 DATA ブロードソード,6,7,レザーアーマー,4,ライトセイバー,9,6,ゴールドアーマー,7,ドラゴンソード
,13,4,ドラゴンアーマー,10,エクスカリバー,16,7,クリスタルメイル,14
1700 DATA 雑兵,50,5,3,15,戦闘兵,65,6,4,3600,傭兵,75,7,5,1000,剣士,90,8,6,1410
1710 DATA 隊長,100,10,8,185,軍曹,115,11,9,2032,指揮官,120,13,10,3646
1720 DATA 司令官,130,14,11,1809,将軍,145,16,13,1008,ダークナイト,170,19,15,2457
1730 DATA HP  :,MP  :,STR:,DEF:,武器  :,防具  :
1740 DATA P A U S E,WIN !!,LOSE !!,を 手に入れた !!
1750 DATA が 増えた !!,何も無し!!,HP UP,MP UP,STR UP
1760 DATA DEF UP,スカ,G A M E  C L E A R !!
1770 DATA ダークナイトの軍は全滅した!!,THE END
```

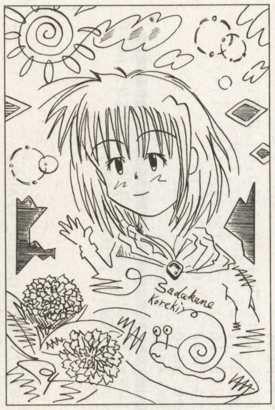


評…仲良し姉妹。2人ともかわいい（影）

by みいね

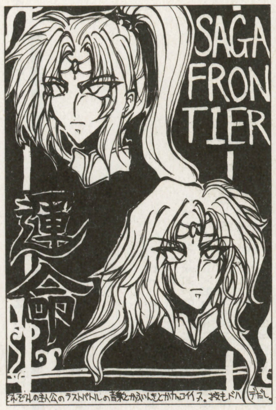
評…彼女の気持ち…わかるかも（笑）（つぐ美）

by おさかな



評…あくせす宛だったんですが…（編）

by さだかねコレキヨ



評…全キャラクリアを目指せ！（影）

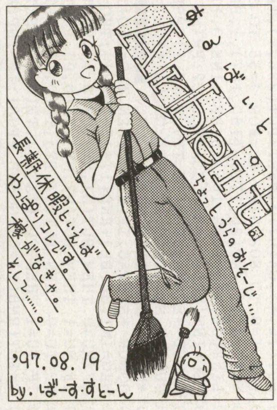
by みどひ

評…慣れたら、左手の修業もどうかな？（Dr・D）

by パンダの心臓

評…うさ耳に、にんじん。定番だ（影）

by くるくるちょびん！



評…パソコンを買う？それとも…？

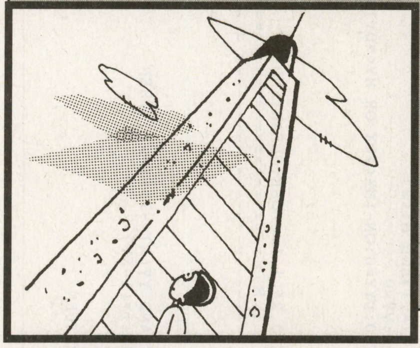
by ばーす・すとーん

評…この3人が同じチームなのが…うーん（Dr・D）

by 滝沢れんた

★一度だけ，「特選プログラム」コーナーに影さんたちの作ったプログラムを載せてほしいです。（京都市・浦　勇夫14歳）……【つぐ美：やめたほうがいいわよ。「特製暴走プログラム」とかだから。影：失礼な。これを見よ!!編：火を吹いていますよ。影：わあっ!】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



秋の夜長はパズルで過ごそう

矢印の塔

紺野　繁昭(16歳)

プロローグ

外宇宙からやってきた超生命体……そう，それがすべてのはじまりだった……

説　明

ARROW ：動く
HSC ：タイトルに戻る
HELP ：やり直す

自機で矢印パネルやブロックを動かして，階段への道を作って塔の最上階へ行くことが目的。

1.矢印パネルのすぐわきで矢印の向いた方向に立つと，その矢印の向きに押されるらしい（これを「矢印力」と呼ぶらしい)。
2.矢印力が2方向以上働くと，自機は天国（もしくは地獄）へ行ってしまうらしい。
3.→←みたいに相反する向きを持つ矢印パネルを向かい合わせると，パネルは両方とも消えてしまうらしい。

プログラム

9進数を無理やり81進数に圧縮しています。かえって圧縮しないほうがよかったかな…。

最初はエディタをつける予定だったのですが，余裕がないので付けられませんでした。すみません。内容のわりには長過ぎます。どうしてこんなに長くなったのか？各自考えてみてください。

パズルゲームは作りやすいですね。バグがほとんど出ないし，出たとしてもすぐに原因がわかる。う〜む，しかしこんなのに甘んじてはいけない。次はもっとレベルの高いものを作るので，期待してください(期待している人→推定0.05%)。

DISK版で打ち込む場合は…

1130，1180行のI＋1はI＋2にしてください。

1060行のCONSOLE 0,25,0,1,0をCONSOLE 0,25,0,1にして，1970行と2020行のCONSOLE ,,,,0/CONSOLE ,,,,1は削除してください。

あと，エンディングのとき少しばかり文字化けしますが，大目に見てやってください。

《第1表》変数表

WT	ウエイト
W( )	仮想VRAM
G( )	キャラクタ・データ
M$( )	マップデータ
MX,MY	自機座標
ST	面
フラグ；	
OVFL	ゲーム・オーバー
CLFL	クリア
BACKFL	タイトルへ戻る
ENDFL	ゲーム終了

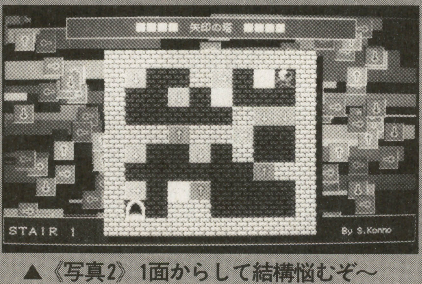
おしまいに

BM値上げは大いに結構。それより，投稿数の減少のほうを何とかしてくれ!! 勉強もいいがたまには息抜きも大切だぞ!!（息抜きばかりってのも問題か…)

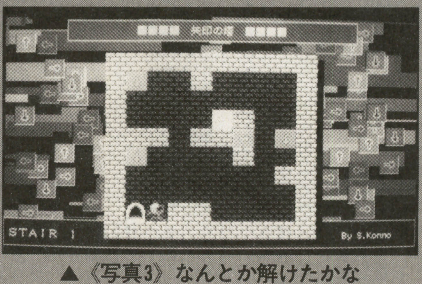
CHECKER FLAG

編：うがーわっかんねー!!
編：パズル・ゲームの最初のほうはプレイヤーに慣れてもらう意味も含めて簡単な面を少し入れておくような配慮があるとうれしいなぁ。

▲《写真1》タイトル画面



▲《写真2》1面からして結構悩むぞ〜

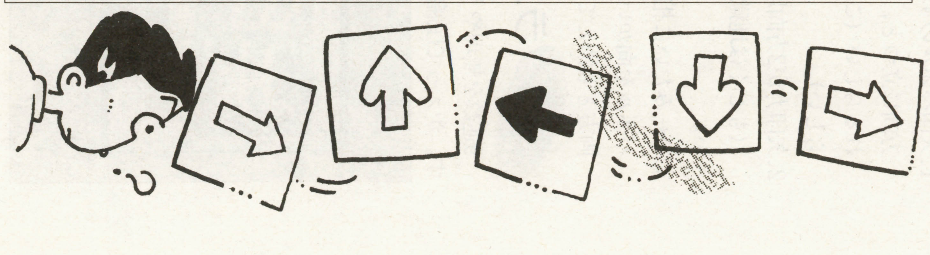


▲《写真3》なんとか解けたかな

★影さんは，どんなプログラムを作っているのですか？(大阪府交野市・**佐藤晋也11歳**)……【**つぐ美**：暴走プログラム。**編**：破壊プログラム。**影**：ご，誤解だ！最新作を見てくれ！…「爆破プログラム」**編**：すまきにして目黒川に捨てましょう。**つぐ美**：そうね。】

《リスト1》『矢印の塔』のデータ作成プログラム・リスト

```
1000 '---------------< DATA MAKER FOR "ﾔｼﾞﾙｼﾉﾄｳ" >--------------
1010 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR,0,,,2:CLS 3:DEFINT A-Z
1020 DIM D(19,19),G(257,8)
1030 FOR I=1 TO 4:PUT(100,100),KANJI(&H222E-I),PSET
1040   FOR J=0 TO 19:FOR K=0 TO 19
1050     D(J,K)=SGN(POINT(98+J,98+K))*VAL(MID$("5677",I,1))
1060   NEXT K,J
1070   FOR N=1 TO 2:FOR J=1 TO 18:FOR K=1 TO 18
1080     IF D(J,K)=0 THEN GOSUB 1240
1090   NEXT K,J,N
1100   LINE(I*32,0)-STEP(31,31),VAL(MID$("5677",I,1)),BF,I
1110   LINE(I*32,31)-STEP(31,0),I+8:LINE(I*32+31,0)-STEP(0,31),I+8
1120   FOR J=0 TO 19:FOR K=0 TO 19
1130     A=D(J,K):IF A<>0 THEN PSET(I*32+J+6,K+6),A
1140   NEXT K,J
1150 NEXT
1160 FOR I=0 TO 8:IF I=1 THEN I=5
1170   FOR J=0 TO 3:READ D$:FOR L=0 TO 3:FOR K=0 TO 15
1180   LINE(I*32+K*2,(J*4+L)*2)-STEP(1,1),VAL("&H"+MID$(D$,L*16+K+1,1)),B
1190 NEXT K,L,J,I
1200 FOR I=0 TO 8:GET(I*32,0)-STEP(31,31),G(0,I):NEXT
1210 DEF SEG=VARPTR(G(0,0),1)
1220 BSAVE"YJRS_G.DAT",VARPTR(G(0,0),0),VARPTR(G(257,8),0)-VARPTR(G(0,0),0)+2
1230 END
1240   FOR L=-1 TO 1:FOR M=-1 TO 1
1250     IF D(J+L,K+M)<>0 AND D(J+L,K+M)<>VAL("&H"+MID$("192A3B4C",N+I*2-2,1))
           THEN D(J,K)=VAL("&H"+MID$("192A3B4C",N+I*2-2,1))
1260   NEXT M,L
1270  RETURN
1280 '============  床  ================================================
1290 '++++ + 0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + A + B + C + D + E + F
1300 DATA 0000000000000000888888088888880888888808888888088888880
1310 DATA 0000000000000000888088888880888888808888888088888880888
1320 DATA 00000000000000008888880888888808888888088888880888888880
1330 DATA 00000000000000008880888888808888888088888880888888808888
1340 '============ブロック==============================================
1350 '++++ + 0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + A + B + C + D + E + F
1360 DATA 7777777777777757DDDDDDDDDDDDDD57DD7777777755DD57D777775555555D5
1370 DATA 7D777555555555D57D755555555555D57D755555555555D57D555555555555D5
1380 DATA 7DD5555555555DD57DDDDDDDDDDDDDD55555555555555555D000000000000000D
1390 DATA D0DDDDDDDDDDDD0DD0DDDDDDDDDDDDD0DD000000000000000DDDDDDDDDDDDDDDDD
1400 '============  壁  ================================================
1410 '++++ + 0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + A + B + C + D + E + F
1420 DATA 777777F8777777F87FFFFFF87FFFFFF8FFFFFFF8FFFFFFF8888888888888888
1430 DATA 77F8777777F87777FFF87FFFFFF87FFFFFF8FFFFFFF8FFFF8888888888888888
1440 DATA 777777F8777777F87FFFFFF87FFFFFF8FFFFFFF8FFFFFFF8888888888888888
1450 DATA 77F8777777F87777FFF87FFFFFF87FFFFFF8FFFFFFF8FFFF8888888888888888
1460 '============ 階段 ================================================
1470 '++++ + 0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + A + B + C + D + E + F
1480 DATA 00000777777000008888877FFFF77888088877FF88FF778808877FF8008FF7780
1490 DATA 007FF800008FF700887F80000008F788877F80000008F77887FF80000008FF78
1500 DATA 07F8000000008F7087F8000000008F7087F8088888808F7087F8088888808F70
1510 DATA 07F8FFFFFFFF8F7087F8FFFFFFFF8F7887F7777777777F78877777777777778
1520 '============ 自機 ================================================
1530 '++++ + 0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + A + B + C + D + E + F
1540 DATA 00000666E0000000888866666E22A880888666666E822A8088861616E8882A80
1550 DATA 0006161E00002A008886666E88822A888880606E88222A8888222662222222A88
1560 DATA 022222222222A000222A8822222A88802A88888022A888802A88888022A88880
1570 DATA 000022222222A00088822A882222A8888882A8888882222A8882A88888808888
```

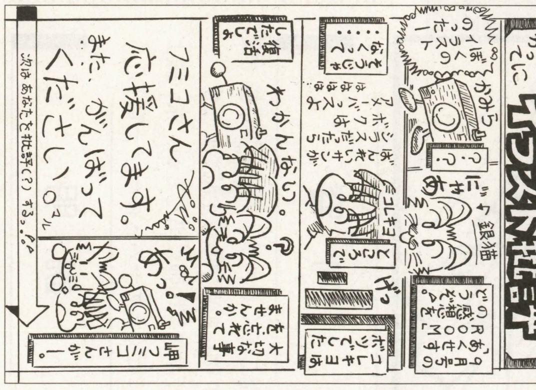


《リスト2》『矢印の塔』のメイン・プログラム・リスト

```
1000 '====================================================================
1010 '                  ~The Miracle Of The Universe~
1020 '                          <矢印の塔>
1030 '====================================================================
1040 '                      --- 1997 June  Presented By S.Konno ---
1050 '-----------------------------------------------------<イニシャライズ>
1060 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 7,0,,,2:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
1070 PRINT AKCNV$("Wait a Minute..."):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1080 DEFINT A-Z:DEF FNI(A,B)=((A AND 2^B)=0): SCREEN,,1:CLS 2        :STMX=7
1090 DEF FNA$(A)=AKCNV$(RIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(A),LEN(STR$(A))-1),3))
1100 DIM W(11,11),G(257,8),D(135,7),ED$(7),M$(STMX+1) :RD!=3.14159/180:WT!=500
1110 DEF SEG=VARPTR(G(0,0),1):BLOAD"YJRS_G.DAT",VARPTR(G(0,0),0)
1120 FOR I=1 TO 4:READ YX(I),YY(I):NEXT
1130 FOR I=0 TO 16:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$(AKCNV$(
         "CONGRATULATIONS!!"),I+1,1))))                               :NEXT
1140 FOR I=0 TO 17*16-1:FOR K=0 TO 15:A=SGN(POINT(I,K)):IF A THEN D(I\2,K\2)=1
1150 NEXT K,I:CLS 2
1160 FOR J=0 TO 7:ED$(J)=SPACE$(59):FOR I=0 TO 135:ED$(J)=ED$(J)+
     MID$(" "+CHR$(&H87),D(I,J)+1,1):NEXT:ED$(J)=ED$(J)+SPACE$(59):NEXT
1170 FOR J=0 TO 12:ROLL-32:FOR I=0 TO 19:PUT(I*32,0),G(0,6),PSET:NEXT I,J
1180 FOR I=0 TO 3:PUT(200+I*16,300),KANJI(
          VAL("&H"+JIS$(KMID$("矢印の塔",I+1,1)))),PSET:NEXT
1190 LINE(20,43)-(619,250),6,BF,9
1200 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 63:FOR K=0 TO 15
1210   IF POINT(200+J,300+K)THEN
       LINE(32+J*9-4,75+K*9+SIN(RD!*J*10)*20-4)-STEP(9-I*2+8,9-I*2+8),I*2,BF
1220 NEXT K,J,I
1230 LINE(200,292)-STEP(219,42),5,BF,0
1240 FOR I=0 TO STMX+1:READ M$(I):NEXT
1250 FOR I=0 TO 1:READ MS$(I):MS$(I)=SPACE$(80)+MS$(I)+SPACE$(80):NEXT
1260 ON HELP GOSUB *HLP:HELP ON :GOSUB *DATA.READ
1270 '========================<M A I N>===========================
1280 '--------------------------------------------------<メイン・ルーチン>
1290 WHILE ENDFL=0
1300   ENDFL=0:BACKFL=0 :ENDING!=0
1310   GOSUB *TITLE
1320   WHILE ENDFL=0 AND BACKFL=0
1330     GOSUB *DATA.READ
1340     GOSUB *SCRN.SET
1350     COLOR 7:LOCATE 26,1:PRINT"■■■■  矢印の塔  ■■■■
1360     LOCATE 1,23:PRINT"S T A I R";AKCNV$(STR$(ST+1));
1370     LOCATE 65,23:PRINT"By S.Konno";
1380     OVFL=0:CLFL=0
1390     GOSUB *MP:VX=0:VY=0:DX=MX:DY=MY:DYX=0:DYY=0:FRS=1:GOSUB *DIRCT
1400     WHILE OVFL=0 AND CLFL=0 AND BACKFL=0
1410       IF ENDING!THEN ENDING!=ENDING!-1:IF ENDING!=0 THEN *END2
1420       IA=INP(&HEA):I8=INP(&HE8):I9=INP(&HE9)
1430       BACKFL=FNI(I9,7)
1440       VX=(FNI(IA,2)AND MX>2)-(FNI(I8,2)AND MX<9)
1450       VY=(FNI(I8,1)AND MY>2)-(FNI(IA,1)AND MY<9)
1460       IF VX<>0 AND VY<>0 THEN VX=0:VY=0
1470       DX=MX+VX:DY=MY+VY:FRS=1:DYX=0:DYY=0:ON-(MX<>DX OR MY<>DY)GOSUB *DIRCT
1480     WEND
1490     ON CLFL GOSUB *CL
1500   WEND
1510 WEND
1520 SCREEN,,0,1:COLOR 7:CLS 3:CONSOLE 0,24,1,1:CLOSE:CLEAR:END
1530 '===========================<S U B>============================
1540 '--------------------------------------------------------<キャラムーブ>
1550 *DIRCT
1560  IF OVFL THEN RETURN
1570  N=0:FOR XY=0 TO 1:FOR I=-1 TO 1 STEP 2
1580    A=W(MX+I*XY,MY+I*(1-XY))
1590    IF A>0 AND A<5 AND YX(A)=-I*XY AND YY(A)=-I*(1-XY) THEN
          N=N+1:DX(N)=MX+I*XY:DY(N)=MY+I*(1-XY)
1600  NEXT I,XY
1610  FOR I!=0 TO WT!:NEXT
1620  IF N>=2 THEN OVFL=1:GOSUB *VN2:RETURN
```

★10月号P114のOFの方，いいこと言いますね！ 98はいまだに健在です!! DOS/Vに負けるな!!(埼玉県入間市・**新井　雄18歳**)……【**影**：NECも98以外のマシン，作っちゃうんだよね。**編**：でも98も残ります。不滅ですよ，98は。**影**：Dr.Dみたいだね。】

```
1630  IF N=1 AND(FRS=0 AND(DX(N)<>DYX OR DY(N)<>DYY))THEN A=W(DX(N),DY(N)):DYX=D
X(N):DYY=DY(N): VX=YX(A):VY=YY(A): DX=MX+VX:DY=MY+VY ELSE IF FRS=0 THEN RETURN
1640 '
1650  A=W(DX,DY):IF A=6 THEN RETURN ELSE IF A=7 THEN CLFL=1:RETURN
1660  B=W(DX+VX,DY+VY)
1670  IF A>0 AND A<6 AND B>0 THEN RETURN
1680  GOSUB *DMP: MX=DX:MY=DY :GOSUB *MP
1690  FRS=0:IF A=0 THEN *DIRCT
1700 '
1710  DDX=DX+VX:DDY=DY+VY
1720  W(DDX,DDY)=W(DX,DY):W(DX,DY)=0
1730  X=DDX:Y=DDY:GOSUB *PT :B=W(DDX,DDY)
1740  DDDX=DDX+YX(B):DDDY=DDY+YY(B) :C=W(DDDX,DDDY)
1750  IF B>0 AND B<5 AND C>0 AND C<5 AND YX(B)=-YX(C) AND YY(B)=-YY(C) THEN
        GOSUB *VN
1760  FOR I!=0 TO WT!:NEXT
1770 GOTO *DIRCT
1780 '----------------------------------------------------<キャラクタープット>
1790 *P:PUT(X*32+128,Y*32+32),G(0,KD),PSET:RETURN
1800 *PT:KD=W(X,Y):GOSUB *P:RETURN
1810 *MP:KD=8:X=MX:Y=MY:GOSUB *P:RETURN
1820 *DMP:KD=0:X=MX:Y=MY:GOSUB *P:RETURN
1830 *VN:X(0)=DDX:Y(0)=DDY:X(1)=DDDX:Y(1)=DDDY
1840  FOR K=0 TO 8
1850    FOR J=0 TO 1:X=X(J):Y=Y(J):KD=W(X,Y)*(K MOD 2):GOSUB *P:NEXT
1860    FOR WA!=0 TO WT!:NEXT
1870  NEXT
1880  FOR J=0 TO 1:X=X(J):Y=Y(J):W(X,Y)=0:GOSUB *PT:NEXT
1890 RETURN
1900 *VN2 :WHILE INKEY$>"":WEND
1910  WHILE INKEY$="":FOR J=15 TO 0 STEP-1:FOR I=1 TO N
1920    X=DX(I):Y=DY(I):LINE(X*32+128,Y*32+32)-STEP(31,31),J,BF
1930    PUT(X*32+128,Y*32+32),G(0,W(X,Y))
1940  NEXT I,J:WEND
1950 RETURN
1960 '------------------------------------------------------------<面クリア>
1970 *CL:CONSOLE ,,,,1
1980  FOR I=1 TO 170:FOR J=0 TO 7
1990    LOCATE 0,J+10:PRINT MID$(ED$(J),I,80);
2000  NEXT:COLOR INT(RND*7)+1:NEXT :CLS
2010  ST=ST+1
2020  CONSOLE,,,,0
2030  IF ST=STMX+1 THEN *ENDING
2040 RETURN
2050 '----------------------------------------------------------<エンディング>
2060 *ENDING :FOR MA!=0 TO WT!*10:NEXT
2070  FOR I=0 TO 31:ROLL((I MOD 2)*2-1)*10:FOR MA!=0 TO WT!/2:NEXT
2080                  FOR J=0 TO 15:A=4095-I*127-J*2:A=A*-(A>0):COLOR=(J,A):NEXT
2090  NEXT
2100  COLOR :ENDING!=WT!/2
2110  RETURN
2120 *END2
2130  FOR I=0 TO 30:LINE(0,136-I)-(639,136+I),6,BF,9:FOR MA!=0TO WT!:NEXT MA!,I
2140  FOR I=0 TO 1
2150    FOR J=1 TO 159:LOCATE 0,8:PRINT MID$(MS$(I),(J¥2)*2+1,80)
2160                   IF J=52 THEN WHILE INP(&HE1)=255:WEND
2170  FOR MA!=0 TO WT!/2:NEXT MA!,J,I
2180  CLS 3
2190  LINE(0,330)-(639,399),4,BF
2200  FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:PUT(J*32+192,I*32*4),G(0,6):NEXT
2210    FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 2:IF NOT(K=1 AND(J=1 OR J=5))THEN PUT(J*32+208,I
*32*4+K*32+32),G(0,0),PSET
2220    NEXT K,J
2230  NEXT :ROLL-32 :MX=6:MY=-1:GOSUB *MP
2240  PUT(288,0),G(0,2),PRESET
2250  FOR I=0 TO 200:PSET(RND*639,0),INT(RND*7)+1:ROLL-3
2260  FOR MA!=0 TO WT!/20:NEXT:ROLL 2:FOR MA!=0 TO WT!/20:NEXT MA!,I
2270  CIRCLE(60,50),25,6,,,,F
2280  WHILE INKEY$>"":WEND
2290  LOCATE 32,5:PRINT"お・し・ま・い"
2300  LOCATE 2,23:PRINT"1997 年 7 月":LOCATE 64,23:PRINT"BY S.Konno";
2310  WHILE INKEY$="":PUT(288,200),G(0,INT(RND*4)+1),PRESET:WEND:END
2320 '----------------------------------------------------------------<自滅>
2330 *HLP:OVFL=1:RETURN
2340 '-------------------------------------------------------------<タイトル>
2350 *TITLE :SCREEN,,1,33 :CLS :WHILE INKEY$>"":WEND
2360  LOCATE 29,19:PRINT"S T A I R : "
2370  GOTO 2390
2380  K$=INKEY$:ON-(K$="")GOTO 2380:A=ASC(K$)
2390  ST=ST+(A=29)-(A=28):IF ST=STMX+1 THEN ST=0 ELSE IF ST=-1 THEN ST=STMX
2400  LOCATE 43,19:PRINT FNA$(ST+1)
2410  ENDFL=-(A=27):IF A=13 OR A=32 OR A=27 THEN ELSE 2380
2420  CLS:SCREEN,,0,1:RETURN
2430 '-------------------------------------------------------<面データ読み込み>
2440 *DATA.READ
2450  FOR I=1 TO 10:W(I,1)=6:W(1,I)=6:W(I,10)=6:W(10,I)=6:NEXT
2460  FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 7
2470    A=ASC(MID$(M$(ST),J*4+I+1,1)) :A=A-35+(A>96)
2480    B=A¥9:C=A MOD 9
2490    IF B=8 THEN MX=I*2+2:MY=J+2:B=0 ELSE IF C=8 THEN MX=I*2+3:MY=J+2:C=0
2500    W(I*2+2,J+2)=B:W(I*2+3,J+2)=C
2510  NEXT J,I
2520  RETURN
2530 '------------------------------------------------------------<画面設定>
2540 *SCRN.SET
2550  CLS 3:FOR I=0 TO 120:A=INT(RND*7)+1:LINE(RND*839-300,RND*600-200)-STEP(RND
*300,RND*50),A+8,BF:NEXT
2560  FOR I=0 TO 100:PUT(RND*607,RND*367),G(0,INT(RND*4)+1),PRESET:NEXT
2570  LINE(0,350)-(639,399),6,BF,10
2580  LINE(168,72)-STEP(320,320),0,BF
2590  FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10:X=I:Y=J:GOSUB *PT:NEXT J,I
2600  LINE(100,6)-STEP(440,36),5,BF,9
2610  RETURN
2620 '============================< D A T A >============================
2630 '------------------------------------------------------<矢印の向きデータ>
2640 DATA 0,1,0,-1,-1,0,1,0
2650 '------------------------------------------------------------<面データ>
2660 DATA ",)GF#,>###)-_;]#,$)####;G@##c_##","#),##G#>Y&5P#<Z,GAl##'G#'##5##G5"
2670 DATA "p/&P#GYU/5H&##&##'Y[#,G2.#P###&5<","#]#E###?']l&()%#UPYP#(#((#U###(("
2680 DATA "a]lPZG&PY#Y#]&Y%YG&#YG%YYBG>Y#'#","b##)#G&#$)#P#V%P#)Y#%##&%G^8Y#Vi"
2690 DATA "##,X#>#S5%G#G)#>#PY^'#5G#T#>)a5#","#P,+)'&SQ#####D,#)Z(%(##I(5PaY(#"
2700 DATA "###################l################"
2710 '------------------------------------------------------<メッセージデータ>
2720 DATA よくぞここまでやってきた。,ほうびとしてこれを進ぜよう。
2730 '================================================[ グッド バイ ! ]======
```



評…いつまでも続けてください♥（つぐ美）

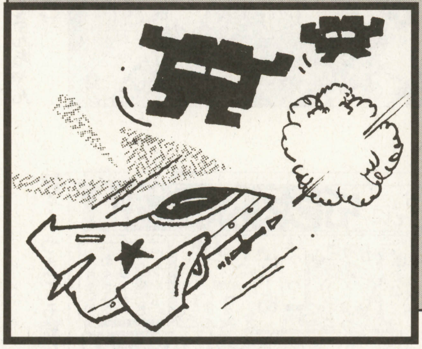
by…さだかねコレキヨ

評…最近は赤ずきんちゃんも強いです（編）

by…高畑じょーり&桜月ひらな

★あらまーぁ。BMから，ちょっと目を離していたすきに(約2年?)，「家族全員で楽しめる!!」になっちゃってたのね!!(千葉県君津市・神様20歳)……【影：ずっと前からこうだよ。つぐ美ちゃんがずっと20歳なのと同じで。つぐ美：どういう意味よ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



昔懐かしいあのゲーム

BOON

(ブーン)

安瀬　淳(15歳)

内容

攻撃してくるエイリアンを飛行機（変な乗り物）で攻撃して全滅させます。

エイリアンの弾に当たるか，赤い線より下に行くとゲーム・オーバーです。

説明

110〜190行で飛行機の操作を行ない，680〜750行でエイリアンの移動を行なっています。260〜330行でビームの発射，および移動を行ないます。540行でエイリアンの弾の発射，移動を行ないます。570〜600行でビームの当たり判定，エイリアンに当たっていれば，820〜910行のビーム当たり処理を行ないます。

550〜560行でエイリアンの弾当たり判定，ビームに当たっていれば，760〜810行の飛行機破壊処理を行ないます。

920〜1040行でゲーム・オーバー処理を行ないます。

改造について

20行のEY＝2の値を増やすと，エイリアンの出現する段が低くなるので難しくなります。

P.S.

初投稿です。夜も寝ないで昼寝して作った。

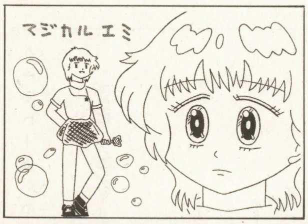
このプログラムを，載せてくれるとうれしいです。

CHECKER FLAG

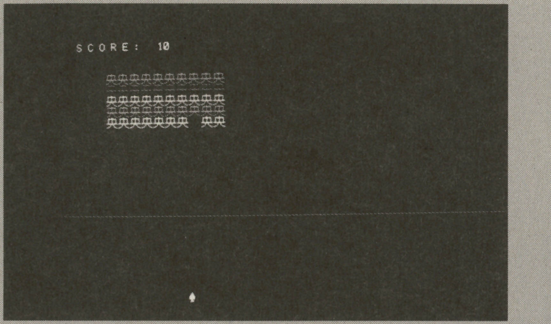
編：「央」って漢字はそう言われてみればインベーダーに似ていますね(笑)。
影：オレの名古屋撃ちを見せてやる〜(無理だって)。

ちなみに，30行目の飛行機はトランプのスペードのマーク（♠）です。エイリアンは漢字の“央”です。

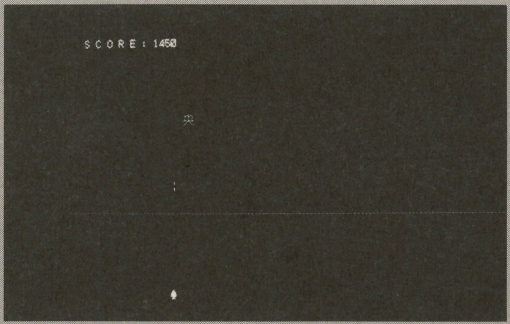
by マジカル マイ



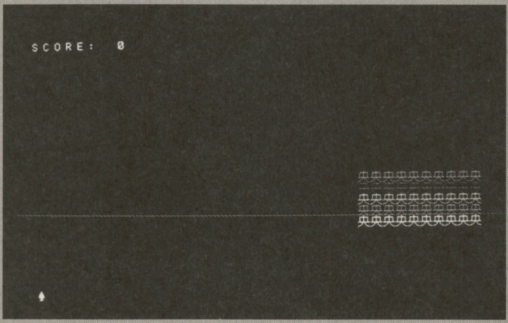
評：デレ〜(影)



▲《写真1》昔なつかしい感じが…



▲《写真2》最後の1匹がなかなか当たらねー

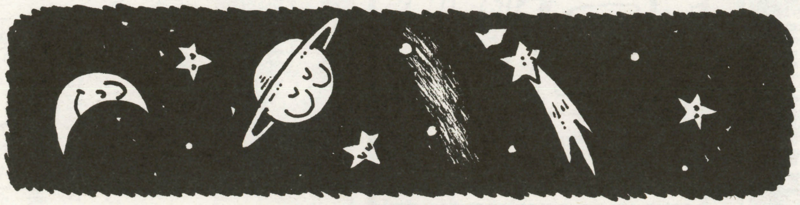


◀《写真3》名古屋撃ちで……(嘘です)

★ハンドヘルド・コンピュータの特集をしていただきたい。(愛媛県今治市・品部仁志16歳)……【編：いいですね。ところで影さん，ハンドヘルドってな〜んだ？影：そもそも8年前にアップル社が提唱した規格で現在は若干形を変え…。Dr.D：全然違うのう。】

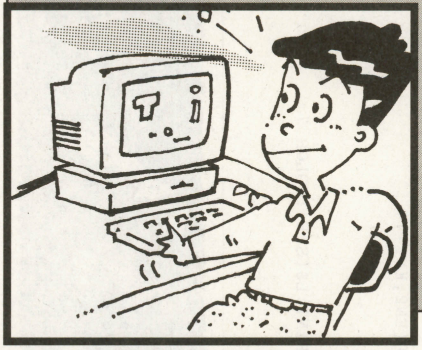
『BOON』のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3:CLS 3:CLEAR:WA=0
20 DIM L$(5),MP(10,5):SX=10:MY=23:EMX=1:EX=4:EY=2
30 SP$="  ♤  ":STE$(0)="  ":STE$(1)="央":BO$(1)="@":BO$(2)="+"
40 KTRG=255-&HBF
50 KLFT=255-&HFB
60 KRGT=255-&HFB
70 GOSUB *STE
80 GOSUB *SES:GOSUB *PRS:GOSUB *SCP
90 LINE(0,255)-STEP(639,0),2
100 MX=0:GOSUB *MVS
110 FOR COU=0 TO 50-WA
120   A$=INKEY$
130   IF IN$<>"" THEN 120
140   IF (255-INP(&HE9)) AND KTRG THEN TRG=1 ELSE TRG=0
150   IF (255-INP(&HEA)) AND KLFT THEN MX=MX-2:GOSUB *MVS:GOTO 170
160   IF (255-INP(&HE8)) AND KRGT THEN MX=MX+2:GOSUB *MVS
170   GOSUB *MIS
180   GOSUB *EMS
190 NEXT
200 GOSUB *ENE:GOTO 110
210 *MVS
220 IF ABS(SX+MX-37)>36 THEN 250
230 SX=SX+MX
240 LOCATE SX,23:PRINT SP$
250 MX=0:RETURN
260 *MIS
270 IF TRG=1 AND MY=23 THEN MY=22:MSX=SX+2:GOSUB *BE
280 IF MY>22 THEN 330
290 IF MY<>22 THEN LOCATE MSX,MY+1:PRINT "  "
300 COLOR 7:LOCATE MSX,MY:PRINT "¦"
310 MY=MY-1:IF MY<1 THEN MY=23:LOCATE MSX,1:PRINT "  "
320 GOSUB *HIT
330 RETURN
340 *EMS:GOSUB *EC:IF EMC=0 THEN RETURN
350 FOR EMD=1 TO 4
360   IF EME(EMD)=0 THEN 410
370   LOCATE EMX(EMD),EMY(EMD)-1:PRINT "  "
380   LOCATE EMX(EMD),EMY(EMD):PRINT " ▮"
390 EMY(EMD)=EMY(EMD)+1
400 IF EMY(EMD)>23 THEN EME(EMD)=0:LOCATE EMX(EMD),23:PRINT "  ":GOSUB *EHT
410 NEXT
420 RETURN
430 *EC:EMC=0
440 FOR CHK=1 TO 4
450   IF EME(CHK)=1 THEN 520
460   EME(CHK)=INT(RND+.01+WA/1000):EMX(CHK)=INT(RND*10)+1
470   CO=0:FOR CCH=1 TO 5
480     CO=CO+MP(EMX(CHK),CCH)
490   NEXT
500   IF CO=0 THEN EME(CHK)=0
510   IF EME(CHK)=1 THEN EMY(CHK)=EY+7:EMX(CHK)=EMX(CHK)*2+EX
520 EMC=EMC+EME(CHK)
530 NEXT
540 RETURN
550 *EHT:IF EMX(EMD)=SX+2 THEN *BOM
560 RETURN
570 *HIT:HTX=(MSX-EX)/2
580 IF HTX=<0 OR HTX>=11 OR MY>EY+4 OR MY<EY THEN 600
590 IF MP(HTX,MY-EY+1)>0 THEN GOSUB *EBO
600 RETURN
610 *STE:L$(0)=STRING$(24," ")
620 FOR ST=1 TO 5
630   FOR ST2=1 TO 10
640     MP(ST2,ST)=6-ST
650   NEXT
660 NEXT
670 RETURN
680 *ENE:EMY=0:MB=MB MOD 4+1
690 GOSUB *SES
700 IF ABS(EX+EMX-28.5)>=28.5 THEN EMY=EMX:EMX=-EMX
710 EX=EX+EMX*2+EMY*2:EY=EY+ABS(EMY)
720 GOSUB *PRS
730 GOSUB *MB
740 IF EY>14 THEN 960
750 RETURN
760 *BOM
770 FOR BO1=1 TO 8:FOR BO2=1 TO 2
780  LOCATE SX+2,23:PRINT BO$(BO2)
790  GOSUB *BE:GOSUB *WA:GOSUB *WA:GOSUB *BE2:GOSUB *WA:GOSUB *WA
800 NEXT BO2,BO1
810 GOTO 960
820 *EBO
830 FOR EBO=1 TO 2
840   COLOR 10-EBO*4:LOCATE MSX,MY+1:PRINT BO$(EBO):COLOR 7
850   GOSUB *BE:GOSUB *BE2:GOSUB *SES:GOSUB *PRS
860 NEXT
870 LOCATE MSX,MY+1:PRINT "  "
880 SC=SC+MP(HTX,MY-EY+1)*10:GOSUB *SCP
890 MP(HTX,MY-EY+1)=0:MY=23:WA=WA+1
900 IF WA=50 THEN GOSUB *EN
910 RETURN
920 *EN:LOCATE 30,10:PRINT "C L E A R ! ! "
930 FOR I=1 TO 20
940   GOSUB *BE:GOSUB *BE2:GOSUB *WA
950 NEXT
960 FOR I=11 TO 15
970   LOCATE 24,I:PRINT SPC(26)
980 NEXT
990 LOCATE 28,12:PRINT "G A M E  O V E R"
1000 LOCATE 28,14:PRINT "RETRY(Y/N) "
1010 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1010
1020 IF IN$="Y" THEN 10
1030 IF IN$<>"N" THEN 1010
1040 CLS 3:END
1050 *SCP:LOCATE 2,0:PRINT USING " S C O R E : ####";SC:RETURN
1060 *BE:FOR B1=0 TO 20:BEEP 1:FOR B2=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1070 *BE2:FOR B1=0 TO 15:BEEP 1:FOR B2=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1080 *MB:FOR B1=0 TO 10:BEEP 1:FOR B2=0 TO 8+MB:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1090 *WA:FOR W1=0 TO 99:NEXT:RETURN
1100 *SES:FOR EN1=1 TO 5:L$(EN1)=""
1110   FOR EN2=1 TO 10
1120     L$(EN1)=L$(EN1)+STE$(SGN(MP(EN2,EN1)))
1130   NEXT
1140   L$(EN1)="  "+L$(EN1)+"  "
1150 NEXT:RETURN
1160 *PRS:FOR STE=0 TO 5
1170   COLOR STE:LOCATE EX,EY+STE:PRINT L$(STE):COLOR 7
1180 NEXT
1190 RETURN
```



★『影さんのマジックボックス』には結構役立つことが書いてあり，便利だと思います。このコーナーは，原稿料はもらえないのでしょうか？（青森県西津軽郡・**工藤賢志18歳**）……【**影**：『影さんの』だから，すべて私のフトコロへ…。**編**：ウソです。】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS-BASIC）用



読み出し書き込み自在

マシン語エディタ

今田　旧八（84歳）

はじめに

本プログラムの描き出すマシン語モニターの世界は，セグメント・アドレスという言葉とは無関係な5桁表示の物理アドレスで構成されていますから，非常に理解しやすいのが特徴です。1桁目＋“,000”がセグメント，2桁以降オフセットとして扱われても結構です。

使いかた

RUNしますと画面左上隅にカーソルがあります。5桁の出発アドレスを書き込み，リターン・キーを打ちますと，23行のダンプリストが出ます。カーソルを動かしてモニター内部の数値を自由に読み書きできます。表中でリターン・キーを叩くと再び左上隅に戻り，随時アドレス変更が自由自在です。暴走したら番地を控えておいて立ち上げ直せばよく，きっと後日のための良い勉強になります。

ESC キーでダンプリストが快適に走り出します。停止にも ESC キーを使います。なお1行のみ繰り上げ，1行のみ繰り下げ，つまり逆戻りも可能です。DOS-BASICにはMONコマンドがありません。POKE命令は正しく実行されただろうか，どこにどのくらい空き地があるのか，ちょっとモニターの仕組みをのぞいて見たいなど用途は広いと思います。

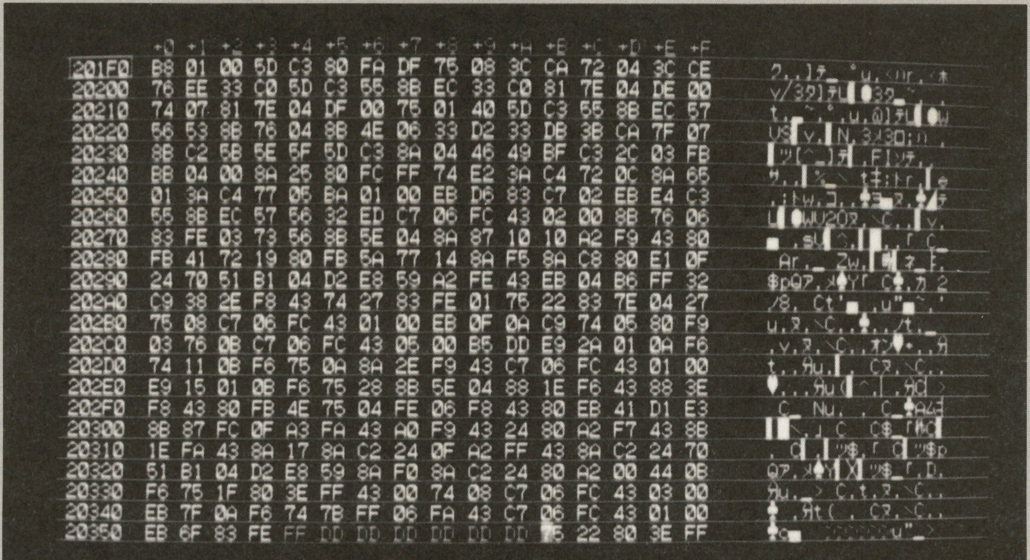
CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，この短いプログラムでちゃんとここまで読み書きができるとはのぉ…

編：基本機能だけにしぼったことでシンプルにまとまってますね。

評…なんでー？かわいいじゃん♥（つぐ美）

by ばーす・すとーん



《写真1》マシン語でおなじみ16進の嵐

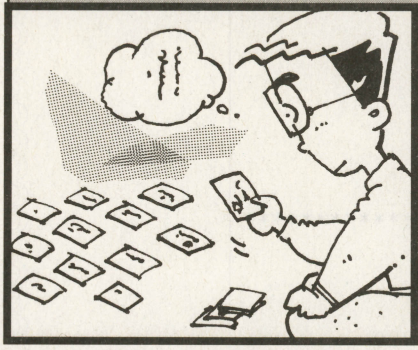
★最新のサウンド環境に関する特集をしてほしい（スピーカー，サウンドボード，MIDIや作曲ソフトなどのDTMについて…）。（大阪府交野市・増田晋一14歳）……【影：いいね。コンピュータ・ミュージック・マガジンにも手伝ってもらおう。編：いいんですか？】

『マシン語エディタ』のプログラム・リスト

```
100 '**************** MACHINE WORD EDITOR *******************
110 'FILE NAME "MON"                          for (86)DOS-BASIC
120 '
130 '
140 SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:CLS 3
150 CONSOLE 1,24,0,1:DIM P$(54,23)
160 COLOR 6:FOR I=0 TO 15
170  LOCATE I*3+8,0:PRINT "+"+HEX$(I):NEXT
180 FOR J=15 TO 384 STEP 16
190  LINE(0,J)-(639,J),1:NEXT
200 LINE(5,15)-(49,31),6,B
210 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT "00000":X=1:Y=1
220 'ADDRESS *********************************************
230 XX=X:YY=Y:I$=INKEY$
240 IF I$=CHR$(13) THEN 300
250 IF I$=CHR$(28) AND X<5 THEN X=X+1
260 IF I$=CHR$(29) AND X>1 THEN X=X-1
270 IF I$<"0" OR I$>"F" OR I$>"9" AND I$<"A" THEN 290
280 LOCATE X,Y:PRINT I$:I$=CHR$(28):GOTO 250
290 GOSUB 650:GOTO 230
300 DEF SEG=&HA000:X=8:Y=1
310 FOR I=1 TO 4:M$(I)=CHR$(PEEK(I*2+160)):NEXT
320 SG=VAL("&H"+M$(1)+"000")
330 AD=VAL("&H"+M$(2)+M$(3)+M$(4)+"0")
340 GOSUB 650:LOCATE 0,1:Q=0
350 DEF SEG=SG
360 'DUMP ************************************************
370 PRINT " ";LEFT$(HEX$(SG),1);
380 PRINT RIGHT$("00"+HEX$(AD/16),3);"0  ";
390 FOR I=0 TO 15
400  PRINT RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+I)),2);" ";
410 NEXT:COLOR 5:PRINT " ";
420 FOR I=0 TO 15
430  P=PEEK(AD+I):IF P<32 THEN P=46
440  PRINT CHR$(P);
450 NEXT:PRINT:COLOR 7:Q=Q+1
460 IF AD=&H7FF0 THEN AD=&H8000 ELSE AD=AD+16
470 IF AD=0 THEN SG=SG+&H1000:DEF SEG=SG
480 IF Q=23 OR INKEY$=CHR$(27) THEN 510
490 GOTO 370
500 'EDIT ************************************************
510 DEF SEG=&HA000
520 FOR J=1 TO 23:FOR I=8 TO 54
530   P$(I,J)=CHR$(PEEK(I*2+J*160)):NEXT:NEXT
540 XX=X:YY=Y:I$=INKEY$
550 IF I$=CHR$(13) THEN X=1:Y=1:GOTO 290
560 IF I$=CHR$(27) THEN 350
570 IF I$=CHR$(28) AND X=54 AND Y<23 THEN X=8:I$=CHR$(31)
580 IF I$=CHR$(28) AND X<54 THEN X=X+1:IF X MOD 3=1 THEN X=X+1
590 IF I$=CHR$(29) AND X>8 THEN X=X-1:IF X MOD 3=1 THEN X=X-1
600 IF I$=CHR$(30) THEN IF Y>1 THEN Y=Y-1 ELSE 690
610 IF I$=CHR$(31) THEN IF Y<23 THEN Y=Y+1 ELSE Q=22:GOTO 350
620 IF I$>="0" AND I$=<"9" OR I$=>"A" AND I$=<"F" THEN 750
630 GOSUB 650:GOTO 540
640 'CURSOR **********************************************
650 LINE(XX*8,YY*16)-(XX*8+7,YY*16+14),0,BF
660 LINE(X*8,Y*16)-(X*8+7,Y*16+14),4,BF
670 RETURN
680 'GO BACK *********************************************
690 DEF SEG=&HA000
700 FOR I=1 TO 4:M$(I)=CHR$(PEEK(I*2+160)):NEXT
710 V=VAL("&H"+M$(1)+M$(2)+M$(3)+M$(4))
720 IF V=-32768! THEN V=32767 ELSE V=V-1
730 LOCATE 1,1:PRINT RIGHT$("000"+HEX$(V),4):GOTO 310
740 'WRITE ***********************************************
750 DEF SEG=&HA000:POKE X*2+Y*160,ASC(I$)
760 P$(X,Y)=I$:Z=X:IF X MOD 3=0 THEN Z=X-1
770 P=VAL("&H"+P$(Z,Y)+P$(Z+1,Y))
780 POKE (INT((X-8)/3)+60)*2+Y*160,P
790 DEF SEG=VAL("&H"+CHR$(PEEK(162))+"000")
800 POKE AD+INT((Z-8)/3)+(Y-1)*16-368,P
810 DEF SEG=&HA200:POKE X*2+Y*160,&H65
820 POKE (INT((X-8)/3)+60)*2+Y*160,&H65
830 DEF SEG=SG:I$=CHR$(28):GOTO 570
```

★東京ゲームショウ'97に行きました。電波新聞社のブースで在庫がなく，「会社まで取りに行っていて，2時ぐらいになるよ！」と言っていたのは編さんですか？　黒の皮グローブをしていたのは影さんですか？　教えて!!（千葉県柏市・**遠藤克浩18歳**）……**【影：さあ。】**

X68000(X-BASIC V2.0以降)用



化学と日本伝統のゲームが合体したぞ

けみかる百人一首(ひゃくにんいっしゅ)

BANCO(17歳)

タイトルそのままです

と言いましても，正確には消費税がついて百三人一首です。内容は，元素記号や原子番号のついたカードをX68Kと取り合い，多く取ったら勝ちという，何ともまあ，何の工夫もないゲームです。日本人なら現物で遊んだことはありますよね。当然マウスを使います。ですから1人用オンリーです。コンピュータのルーチンは情けないもので，手の一部がワープしたり，震えが止まらなかったりしますが，ご愛敬ということです。日本の伝統的遊戯をお楽しみください。

事始め

リストを入力し，デバッグしてセーブしましょう。さて走らせると，しばらくして俗に言うタイトル画面が出てきます。ここであちこちでボタンをプチプチすることによってモードや難易度を変更することができます。全部設定が済んでからSTARTをクリックしてください。再び画面がブラックアウトして，ゲーム・フィールドが現れます。作戦を立てたらボタンを押してください。するとゲーム・スタートです。

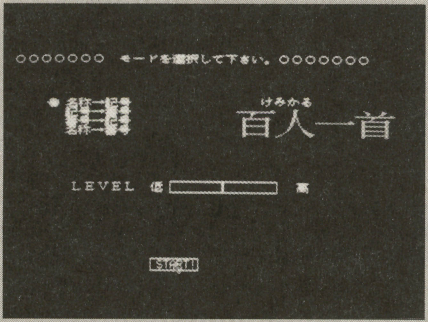
戦　闘

右上に読み上げる，語や数字に対応するカードを取っていきます。しばらくするとその解答がすぐ右に出ますが，当然それを待って探していたのでは不利です。あなたの手は左上に現れます。68の手はあなたの手を追いかけるように移動します。ところが，68は正解のカードの上を通過しますと，それを取ってしまいます。ですから，そのカードや怪しいカードにかからないよう，うまく誘導してください。

あなたが速く動かしますと，68も速くなります。また，68は一定時間で正解を見つける仕組みになっています。そのときは一直線に向かっていきます。できる

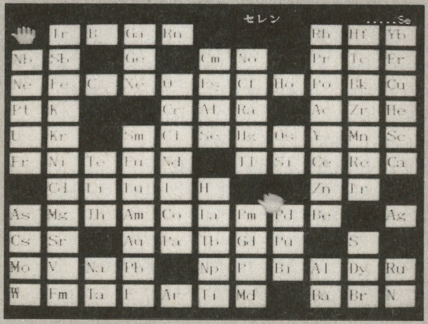
《第1表》変数表

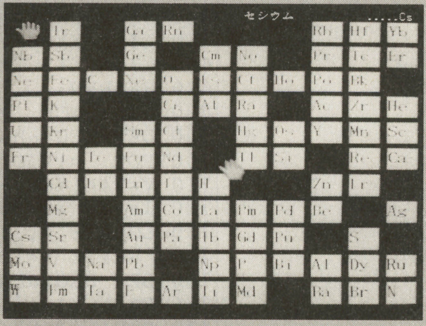
m(,)	ゲームフィールド	en( )	元素名
em( )	元素記号	sp( ),sl( )	スプライト定義用
x,y	自分の手の座標	a,b	敵の手の座標
ax,ay	取りに行く方向	kz	場の札の数
yu	取った札の数	cm	取られた札の数
di	問題ナンバー	ct	敵用カウンター
lv	レベル	lm	制限時間
fl	自分の手の速さ	s,t	文字列代入用
f	手の位置の札	mo	ゲーム・モード
fg	見つかったら1	ss	敵の手のスピード
ot	お手つきなら1	co( )	パレット・データ



▲《写真1》タイトル。ゲーム形式にもいくつか種類がある

▼《写真2》「名称→記号」の場合は表示された名前の元素記号カードを探すのだ





▲《写真3》お手つきすると一定時間動けなくなる

★3歩進んで，2歩下がる…。そんなもんかなぁ～？(千葉県印旛郡・元公務員20歳)……【編：でも着実に1歩，進んでますから。つぐ美：そうよねぇ。…3歩進んで4歩さがったり，寄り道してなかなか進まない人にくらべればネ。影：…な…なんだよ。編：何でしょう？】

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，元素記号で百人一首とはなかなかマニアックなゲームだな。
編：ゲーム中はヒントがでるから「化学はちょっと…」という人でも楽しめます。
Dr.D：これを機会に元素記号を全部暗記しちゃおう。

なら先回りして横取りすることも可能です。あなたは正解のカードの上で，「はいっ！」と言ってクリックすると取れます。間違ったカードを取ると，「お手つき」となって，一回休みになります。指先が別のカードについているときは反則になって「お手つき」になってしまいますので注意。カードが少なくなると，68も見つけるのは速くなります。そして，場にカードがなくなると持ち札が集計され，ゲーム終了になります。

長い一言

弱いコンピュータに勝ってもあまり意味ありません。全モード最強レベルクリアを目指してください。そのためには暗記。ゲームに強くなり，化学力が増し，正に一石二鳥！もっとスリリングにするには，170行の最後を「lm=kz＊2−lv+50+rnd( )＊20」のようにしてください。ちょっとサギっぽくなりますが。そもそもアイデアは化学の時間に周期表を見ていて思いつきました。まあ，安直と言えば安直ですけど。プログラムのほうはいつもより苦労しませんでした。スプライト2倍拡大を行なっているので，立ち上げが遅すぎるのも難です。しっかりと「さくらさくら」でごまかしているし。BGMはジャパニーズ風にしてみましたが，ちょっと失敗です。うるさかったらボリュームを落としてください。あまり面白いゲームではありませんが，暇があったらやってみてください。12作，連続没も無理ないな。力不足。

★参考にしたもの

- 化学の教科書（メイン）
- 自分の手（グラフィック）
- 小倉百人一首（アイデア）
- さくらさくら（BGM）
- 楽典－音楽之友社－（音階の研究）

『けみかる百人一首』のプログラム・リスト

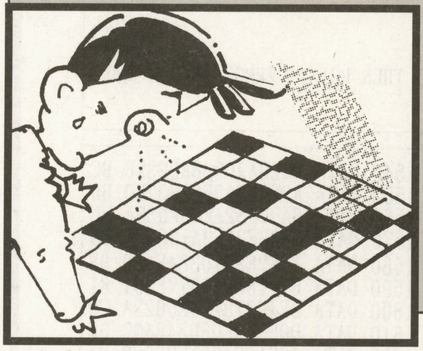
```
 10 screen 1,2,1,1:sp_disp(1):sp_off():color 3:li(0)
 20 str en(102)[18],em(102)[2],s[256],t[256]:mus():m_play(1)
 30 char sp(255),m(99,99),s1(1023)
 40 int mo,di,x,y,a,b,c,d,e,f,ct,fg,ss,ot,lv=31,co(5)
 50 int kz=103,lm,fl,yu,cm:float ax,ay:sp_def(5,sp):spr()
 60 co={0,25616,40472,46879,51043,50728}:for i=0 to 5:sp_color(i,co(i),1):next
 70 set():repeat:sel():scr():sta():can():yu=0:cm=0:until 0
 80 func sta():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ S T A R T !
 90 hom():ss=lv ¥ 12+1:bg_scroll(0,0,0):bg_set(0,0,1)
100 repeat:msstat(a,b,c,d):rnd():until c+d<0
110 m_play(5,6,7):while kz>0:a=495:b=495:hom():repeat:mx=rnd()*11:my=rnd()*11
120 di=m(mx,my):until di:di=di-1:fg=0:ct=0:ot=0:mx=mx*46+22:my=my*44+33
130 cls:switch mo:case 0:s=en(di):t=em(di):break
140 case 1:s=em(di)+"の原子番号":t=str$(di+1):break
150 case 2:s="原子番号  "+str$(di+1)+"番":t=em(di):break
160 case 3:s=en(di):t=str$(di+1):break
170 endswitch:lp(36,0,s):lm=kz*2-lv+60
180 while 1:if ot then msarea(16,32,17,33)
190 mspos(x,y):bg_scroll(0,(1039-x) mod 1024,(1039-y) mod 1024)
200 msstat(e,f,c,d):fl=e*e+f*f:if fl>40 then fl=sqr(fl) else fl=fl+(fl>0)
210 f=0:ct=ct+1:if c+d<0 then {chk(x,y):if f and ot=0 then {m_play(2,3)
220 if f=-1 then ot=1:ct=ct+(lm-ct)/2:lp(0,0,"お手つき!") else kep():clr(x,y)
230 }}
240 if ct>lm-rnd()*10 and fg=0 then fg=1:vec()
250 if f>0 then break else if ct>77 then lp(55,0,"....."+t)
260 if fg then a=a+ax:b=b+ay else a=a+sgn(x-a)*(ss+fl):b=b+sgn(y-b)*(ss+fl)
270 home(0,(1039-a) mod 511,(1039-b) mod 511):ff=f:chk(a,b)
280 if f>0 then mis():clr(a,b):break
290 endwhile:endwhile:endfunc
300 func vec():float aa,sp:aa=sqr((mx-a)*(mx-a)+(my-b)*(my-b))
310 sp=18*(1#+ss/6)/aa:ax=(mx-a)*sp:ay=(my-b)*sp:endfunc
320 func clr(x,y):c=(x-4)¥46:d=(y-18)¥44:m(c,d)=0:kz=kz-1:if kz=0 then over()
330 m_tempo(180-kz):apage(1):fill(c*46+4,d*44+18,c*46+42,d*44+54,0):endfunc
340 func chk(x,y):/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ C H E C K
350 if x<4 or y<18 then return()
360 x=(x-4)¥46:y=(y-18)¥44:f=m(x,y):if f<>di+1 and f>0 then f=-1
370 if f>0 then msbtn(0,0,0)
380 endfunc
390 func kep():cls:if f=0 then return()
400 yu=yu+1:lp(30,0,"Ｙｏｕｒｓ！"):for j=0 to 1999:next:endfunc
410 func mis():cm=cm+1:m_play(2,3):cls
420 lp(30,0,"Ｃomputer's！"):for j=0 to 1999:next:endfunc
430 func over():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ R E S U L T
440 m_stop():cls:vpage(0):for i=0 to 1:apage(i):wipe():next
450 sp_off():sp_disp(0):lp(26,26,"Yours        Computer's"):/* space*8
460 lp(20,2,"ただ今の勝負の結果"):a=yu:if cm>yu then a=cm
470 apage(1):fill(0,398,511,511,88):for i=0 to a-1
480 ii=400-i*2:if i<yu then { fill(192,ii-6,255,ii-1,154)
490 fill(194,ii-5,254,ii-2,255):line(192,ii,256,ii,0) }
500 if i<cm then { fill(317,ii-6,380,ii-1,154)
510 fill(319,ii-5,378,ii-2,255):line(317,ii,380,ii,0)}
520 vpage(3):m_play(4):for j=0 to 99+i*9:next:next
530 m_play(8):locate 15,6:print yu;"対";cm;"で";
540 if yu>cm then print "貴方の勝ち" else print "Computerの勝ち"
550 lp(16,30,"CLICK BUTTON TO RESTART!"):msbtn(1,0,0)
560 li(0):apage(0):wipe():wip():bg_set(0,0,0):sp_disp(1):endfunc
570 func li(n):contrast(n*15}:endfunc
580 func scr():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ S C R E E N
590 li(0):sp_off():wip():apage(0):wipe()
600 for i=0 to 5:palet(i,co(i)):next
610 put(0,0,31,31,s1):bg_fill(0,5):bg_put(0,0,0,257):bg_put(0,1,0,258)
```

★先日，海へアジを釣りに行きました。釣れたのは軍手だけ，ただそれだけでした。（千葉県君津市・**しるばい19歳**）……**【つぐ美**：軍手ってあの軍手よね…。釣れたっていうのかしら？**編**：それはともかく，…海が汚れてしまってるんでしょうか？悲しいですね…。】

```
620 bg_put(0,0,1,259):bg_put(0,1,1,260):bg_set(0,0,0)
630 apage(1):for i=1 to 103:repeat:x=rnd()*11:y=rnd()*11
640 until m(x,y)=0:m(x,y)=i:next:for i=0 to 10:for j=0 to 10
650 a=j*46:b=i*44:if m(j,i) then {
660 if mo=0 or mo=2 then s=em(m(j,i)-1) else s=str$(m(j,i))
670 fill(a+4,b+18,a+42,b+54,154):fill(a+6,b+20,a+40,b+52,255)
680 symbol(a+6,b+22,s,1,1,2,0,0)}
690 next:next:vpage(3):apage(0):li(1):endfunc
700 func lp(x,y,s;str):locate x,y:print s:endfunc
710 func sel():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ ＳＥＬＥＣＴ
720 home(0,0,0):wip():for i=0 to 63:palet(i+1,rgb(i¥2,0,0)+i mod 2):next
730 print"〇〇〇〇〇〇〇　モードを選択して下さい。〇〇〇〇〇〇〇"
740 lp(8,5,"名称→記号"):lp(8,6,"記号→番号"):/*  |_ ｢ｵｰ｣ﾀﾞﾖ
750 lp(8,7,"番号→記号"):lp(8,8,"名称→番号")
760 box(191,223,320,241,255):lp(9,14,"ＬＥＶＥＬ　低")
770 lp(43,14,"高"):symbol(300,77,"けみかる",1,1,1,255,0)
780 symbol(270,99,"百人一首",2,2,2,200,0):for i=0 to 63:/* ﾋｬｸﾆﾝｲｯｸﾋﾞ
790 fill(192+i*2,224,193+i*2,240,i+1):next:sp_on(0):sp_move(0,40,80,0)
800 lp(22,22,"START!"):box(168,350,225,369,255)
810 mouse(1):mouse(4):setmspos(196,359):apage(0):f=0
820 m_stop():repeat:sp_on(0):sp_move(0,40,80+mo*16,0)
830 lx=lv*2+192:fill(192,224,lx-1,240,0):fill(lx,224,lx+1,240,255)
840 fill(lx+2,224,320,240,1):line(320,224,320,240,0):console 0,32,0
850 li(1):msbtn(0,0,0):repeat:mspos(x,y):msstat(a,b,c,d):rnd():until c+d<0
860 if x>39 and x<144 then {
870 if y>79 and y<144 then mo=(y-80)¥16
880 }
890 if x>191 and x<320 and y>223 and y<241 then lv=(x-192)¥2
900 if x>167 and x<226 and y>349 and y<370 then f=1
910 until f:fill(169,351,224,368,64):endfunc
920 func wip():cls:apage(1):wipe():endfunc
930 func hom():mouse(0):mouse(4):msarea(16,32,495,480):endfunc
940 func can():for i=0 to 11:for j=0 to 11:m(j,i)=0:next:next:kz=103:endfunc
950 func set():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ ＥＬＥＭＥＮＴ
960 en={"水素","ヘリウム","リチウム","ベリリウム","ホウ素","炭素","窒素",
970 "酸素","フッ素","ネオン","ナトリウム","マグネシウム","アルミニウム",
980 "ケイ素","リン","硫黄","塩素","アルゴン","カリウム","カルシウム",
990 "スカンジウム","チタン","バナジウム","クロム","マンガン","鉄","コバルト",
1000 "ニッケル","銅","亜鉛","ガリウム","ゲルマニウム","ヒ素","セレン","臭素",
1010 "クリプトン","ルビジウム","ストロンチウム","イットリウム","ジルコニウム",
1020 "ニオブ","モリブデン","テクネチウム","ルテニウム","ロジウム",
1030 "パラジウム","銀","カドミウム","インジウム","スズ","アンチモン","テルル",
1040 "ヨウ素","キセノン","セシウム","バリウム","ランタン","セリウム",
1050 "プラセオジム","ネオジム","プロメチウム","サマリウム","ユウロピウム",
1060 "ガドリニウム","テルビウム","ジスプロチウム","ホルミウム","エルビウム",
1070 "ツリウム","イッテルビウム","ルテチウム","ハフニウム","タンタル",
1080 "タングステン","レニウム","オスミウム","イリジウム","白金","金","水銀",
1090 "タリウム","鉛","ビスマス","ポロニウム","アスタチン","ラドン",
1100 "フランシウム","ラジウム","アクチニウム","トリウム",
1110 "プロトアクチニウム","ウラン","ネプツニウム","プルトニウム",
1120 "アメリシウム","キュリウム","バークリウム","カリホルニウム",
1130 "アインスタイニウム","フェルミウム","メンデレビウム","ノーベリウム",
1140 "ローレンシウム"}:s="H HeLiBeB C N O F NeNaMgAlSiP S ClArK CaScTiV CrMn
1150 s=s+"FeCoNiCuZnGaGeAsSeBrKrRbSrY ZrNbMoTcRuRhPdAgCdInSnSbTeI XeCsBaLaCe
1160 s=s+"PrNdPmSmEuGdTbDyHoErTmYbLuHfTaW ReOsIrPtAuHgTlPbBiPoAtRnFrRaAcThPa
1170 s=s+"U NpPuAmCmBkCfEsFmMdNoLr"
1180 for i=0 to 102:em(i)=mid$(s,i*2+1,2):next:endfunc
1190 func spr():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ ＳＰＲＩＴＥ
1200 str c(15)[16]={
1210 "0000000050000000","0000050132050000","0000132132132000",
1220 "0000132132132050","0000132132132132","0000132132132132",
1230 "0550133133132132","0533133333333132","0023333333343332",
1240 "0012333333443332","0001233333443332","0001233334433321",
1250 "0000123333333320","0000123333333210","0000012322223210",
1260 "0000012333333210"}
1270 for i=0 to 15:for j=1 to 16:sp(i*16+j-1)=val("&H"+mid$(c(i),j,1))
1280 next:next:sp_def(0,sp):for i=0 to 15:for j=0 to 15:a=i*16:b=sp(a+j)
1290 for k=0 to 1:for n=0 to 1:s1(a*4+j*2+k*32+n)=b:next:next:next:next
1300 for i=0 to 1:for j=0 to 1:for k=0 to 255
1310 sp(k)=s1(k mod 16+(k¥16)*32+i*512+j*16):next:sp_def(i*2+j+1,sp)
1320 next:next:console,,0:endfunc
1330 func mus():/*∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞ ＭＵＳＩＣ
1340 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,999):next
1350 tr(1,"o4L4@11v13L3o4t100|:3ggarggargab-aga6g6e-rd>b-<de-dd6>b-6a<r:|")
1360 tr(2,"o4L4@68@v127c2"):tr(3,"o4L4@68@v127e2"):tr(4,"o4L4@59v15c32")
1370 tr(5,"t80@38o1v13L16[do]c<c>c<c>crrr[loop]")
1380 tr(6,"t80@11v13o4L8r1 crfr<cc>af[do]|:cddcdrrre+de+f<c>dfacrgcfrrr")
1390 tr(6,"c>afa<dagafdc>a g<cfdararaaaa aga<c>arrr")
1400 tr(6,"aga<c>agfd cddcdrrr |1 rcdf<c>agf:| crfr<cc>af[loop]")
1410 str t="@45o4g&g-&f&e&e-&d&d-&c-o0",r="r",r4="r4",r8="r8",r6="r16
1420 tr(7,"t80@47o0v14L8[do]ggL64"+t+t+"@47g8g8"+t+"L8@47g[loop]")
1430 t=t+"r64":tr(8,"v15t200@L2|:3"+t+r4+":|"+t+r8+r6+t+r8+t+r8+t+r6+t+r6)
1440 tr(8,t+r+t+r+"|:4"+t+":|@L1t160|:8"+t+":|r1"+t+t):endfunc
1450 func tr(n,s;str):m_trk(n,s):endfunc
1460
1470
1480 ご苦労であった。でいた が多くてさぞつらかったであろう。
1490 分けが分からぬ元素名で疲れた目をいやすほど綺麗な りすと
1500 ではござらん。長いのに無駄な処理が多いように思える。
1510 動きもバグっぽい上に至って単純。修業が足らないのかな。
1520 修業を始めてはや７年。ああ、ＢＡＮＣＯは学問に忙しい。
1530
1550
1560 X-BASICが Ver1,0の人は、手に入れるか20行のmus()をカットす
1570 ると動くと思います。16MHzだと難しそう。でもうらやましい。
```


★だからぁー，「アーケード・ゲーム・グラフィティ」を再開してくれないと，もうベーマガ買わないわよ!!(広島県福山市・森原順治19歳)……【影：いつ再開されても大丈夫なように，毎月ベーマガを買い続けるっていう案もあるのですが…(今月やってます)。】

FX-890P用



さらに面白くなった定番ポケコン・パズル

移植版
Reversible Panel（リバーシブル パネル）

ABCP Software(18歳)

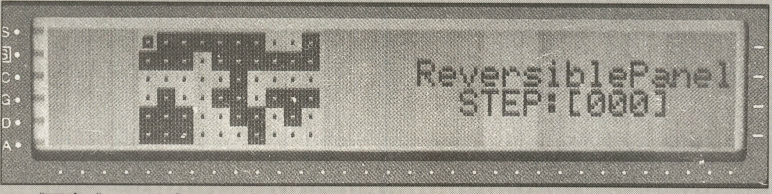
Dr.D：このゲームは他機種でも何度か載せたのう。シャッフル数を自由に変えられたり，中央のブロックを変えるかどうかの設定など，これ以上改良の余地はないかのう。

編：完成されているといってもよさそうですね。（BM97年2月号140ページのCHECKER FLAGより）

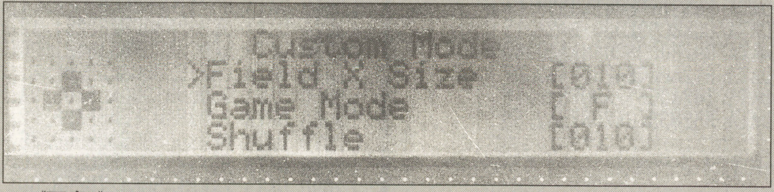
●●●●●●

もう少し面白くしてやろうと思って，改良してみました。しかも，言語にマシン語を使用したので操作も快適です。

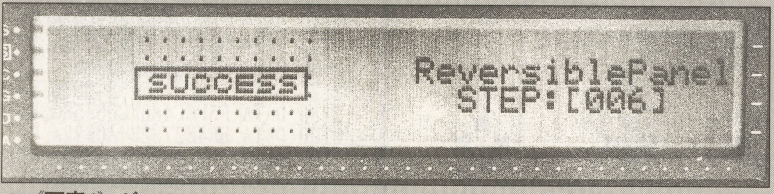
▲《写真1》これがタイトル画面



▲《写真2》さあゲーム・スタート



▲《写真3》オプションの設定



▲《写真4》ゲーム・オーバだ

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，すでに完成されたゲームじゃが，操作も快適になって，ますますおもしろくなったぞ。ワシの言ったことをしっかり聞いてくれたのは，うれしい限りじゃ。これからもがんばってくれたまえ。

内容

基本的には「はたらいたはらたいら」さんの「ポケットパズル」の移植です。

縦6～横（6～20）のマスを白黒反転させて，すべて白に統一するパズルです。

入力方法

前述のようにマシン語を使用しています。まず，BASICまたはCALモードで，

CLEAR 1024，3048，6144 ↵

と打ち込んで，マシン語エリアを確保します。次に，BASICのリストを適当なPエリアに打ち込みます。一応チェックサムは確認してくれますが，なるべく間違えないようにして入力してください。

入力が終わったら，

SAVE "REVERSE.BAS" ↵

と保存して，

RUN ↵

と入力して実行します。エラーが出なかったら入力完了です。ご苦労様でした。もし，エラーが表示されたら間違えた行が表示されますのでその行を修正してください。

FDDを持っている方は実行する前に，

BSAVE "REVERSE.BIN"，&H2000，&HA60 ↵

などとしてバイナリセーブしておくと，次からの読み込みが楽になります。

遊びかた

まず，

DEFSEG=0 ↵
CALL&H2000 ↵

としてゲームを起動します。すると，ちょっと気合いの入ったタイトルが表示さ

FX-890P

★『ゲームの作りかた教室』大変面白いです!! 一度，この講師の方々にBASICでゲームを作っていただき，それを紹介，解説してほしいですね！（兵庫県伊丹市・リーチー発19歳）……【影：誘爆は男のロマン！誘爆のリストを使って，自分のアイデアでゲームを作ろう。】

れます。画面の下のほうにも書いてありますが，[SPC]を押すとゲーム画面へ，[O]を押すとオプション画面へと移動します。

オプション画面では，上から順に「マス目の横サイズ」(6〜20)，「ゲームモード」(A〜F)，「シャッフルする回数」(マスの横サイズ〜255)をテンキーで設定できます。

ゲームモードはマスの反転の仕方を選ぶもので，画面左の絵を参考にしてください。真ん中のマスにカーソルがあるとするとどのマスが反転するか，がわかります。

ゲームモードは**第1図**のようになっていますので参考にしてください。このモードからは[RET]で抜けられます。

ゲーム画面では，[2][4][6][8]でカーソルを動かして，[S]で反転させます。すべてのマスを白にすればクリアです。キー操作を間違えたり，何ステップか前に戻ったりしたいときは，[BS]を押してください。一手ずつ最大255手前まで戻すことができます。[STEP]に現在何手目かが表示されます。999手以内にクリアしてください。まあ，それ以上粘る人もいないでしょうが…

どうしてもクリアできないときには，[G]を押してください。ギブアップしたことになります。

ギブアップまたはゲームクリアの後にキー入力待ちになります。[RET]で同じ設定で新しいゲーム，[CLS]ならタイトルに戻るとなっています。

プログラムについて

ご覧のとおり，マシン語が組んであるので改造は不可能でしょう。ソースは公開してもいいのですが，発表する場所がないので紙上でご覧になることはないかもしれません。

プログラム自体は，マシン語レベルで最適化していますから，ポケコンでも十分な実行速度が得られます。というか速すぎて困るくらい速いです。

私事

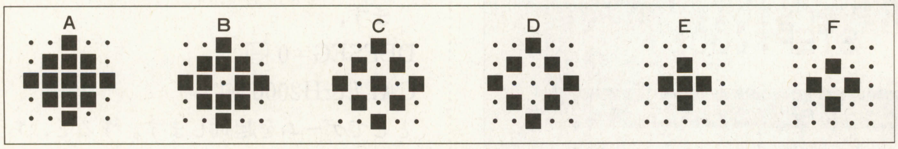
最近カシオペアなるものを購入しました。面白いオンラインソフトがあったらその場所を教えてください。

★参考文献

はたらいたはらたいら：「ポケットパズル」，BM97年2月号P140

『Reversible Panel』のプログラム・リスト

```
90 'Reversible Panel ｲﾝｽﾄｰﾗ
100 CLS:CLEAR:L=1000:FOR I=&H2000 TO &H2A5F STEP 8
110 READ A$:C=0:LOCATE 0,0:PRINT "LINE:";STR$(L)
120 FOR J=0 TO 7
130 P$=MID$(A$,J*2+1,2):IF P$="##" THEN 150
140 P=VAL("&H"+P$):POKE I+J,P:C=C+P*(J+1)
150 NEXT:READ A$:IF VAL("&H"+A$)-(C AND 255) THEN PRINT "ERROR IN ";L:END
160 L=L+10:NEXT
170 PRINT "COMPLETED END!":END
1000 DATA FC33C08ED88EC0C6,D6
1010 DATA 06612A0AC606622A,6E
1020 DATA 00C606632A0A06B4,02
1030 DATA 3ACD41BEDF2B893C,8B
1040 DATA 8CC089440207E87C,23
1050 DATA 04B318BE5028BF31,EB
1060 DATA 06B91600F3A483C7,1E
1070 DATA 0AFECB75F4BFD826,91
1080 DATA B80503E84D04E82E,CC
1090 DATA 05E80A05E8CD05B8,40
1100 DATA 2000BB0400E85706,62
1110 DATA 750EB81000BB8000,DB
1120 DATA E84C0674E4E91C01,18
1130 DATA E83A04B80A00BFEF,2B
1140 DATA 26E81F04B80801BF,2A
1150 DATA FB26E81604FEC4BF,B3
1160 DATA 1027E80E04FEC4BF,AA
1170 DATA 2527E80604B80701,E0
1180 DATA B23EE89D03E80903,30
1190 DATA E8DC0450B88000BB,5C
1200 DATA 0002E80A06587403,56
1210 DATA E9D9008BD8E86C05,8B
1220 DATA D0EE733680FC0374,FA
1230 DATA 2280FC02740D803E,20
1240 DATA 612A067425FE0E61,AE
1250 DATA 2AEB1F803E622A00,05
1260 DATA 7418FE0E622AE8C8,54
1270 DATA 02EB0F50A0612A38,91
1280 DATA 06632A587604FE0E,72
1290 DATA 632AD0EE733280FC,AA
1300 DATA 03742280FC02740D,DD
1310 DATA 803E612A147421FE,BA
1320 DATA 06612AEB1B803E62,3B
1330 DATA 2A057414FE06622A,F8
1340 DATA E88E02EB0B803E63,B7
1350 DATA 2AFF7404FE06632A,B3
1360 DATA D0EE730780FC0174,30
1370 DATA 02FECCD0EE730780,2B
1380 DATA FC037402FEC43BC3,A9
1390 DATA 740E508BC3B220E8,C7
1400 DATA F00258B23EE8EA02,E0
1410 DATA 50A0612A3806632A,9C
1420 DATA 7703A2632A33C9B8,32
1430 DATA 18018A0E612AE89F,21
1440 DATA 02B819028A16622A,F9
1450 DATA 80C241E8C402B818,0F
1460 DATA 038A0E632AE88802,D7
1470 DATA 58E8FB03B92003E2,A7
1480 DATA FEE917FFE81E0333,FA
1490 DATA C08EC08ED8BF642A,12
1500 DATA B9780033C0F3AAA0,8D
1510 DATA 612AFEC8A2602AB0,DF
1520 DATA 142A06612AD0E8A2,18
1530 DATA E52B33C0A2DB2BA2,5D
1540 DATA DC2BA2DD2BA2E32B,BC
1550 DATA A2E42BA3E62B32ED,BD
1560 DATA 8A0E632AE88F038A,BE
1570 DATA DA80E31F3A1E602A,C5
1580 DATA 77F2E881038AFA80,38
1590 DATA E70780FF0577F351,81
1600 DATA BE4E2732E4A0622A,C9
1610 DATA D0E003F08B348A0C,6E
1620 DATA 468A2C4681F98080,D1
1630 DATA 741A8BC302C102E5,1B
1640 DATA 3A06602A77E880FC,31
1650 DATA 0577E3E83203F61D,EA
1660 DATA FE05EBDA59E2ADB8,B5
1670 DATA 1101BFBD26E87302,A7
1680 DATA B81302BFCD26E86A,6D
1690 DATA 02E88902E827038A,4C
1700 DATA 1EDC2B8A3EDD2BE8,50
1710 DATA A801E8DF0333C0D0,DF
1720 DATA EE730780FB007402,0C
1730 DATA FEC8D0EE73083A1E,AB
1740 DATA 602A7402FEC0D0EE,AE
1750 DATA 730780FF007402FE,B3
1760 DATA CCD0EE730780FF05,46
1770 DATA 7402FEC48836DE2B,D8
1780 DATA 0BC0741202D802FC,37
1790 DATA E83A02881EDC2B88,AD
1800 DATA 3EDD2BE85C01D02E,0B
1810 DATA DE2B7203E98F008A,CD
1820 DATA 1EDC2B8A3EDD2B81,18
1830 DATA 3EE62BE7037503EB,61
1840 DATA 7D90A0DB2B3CFF75,C9
1850 DATA 0FBEDC2A8BFE46B9,24
1860 DATA FE00F3A4FE0EDB2B,06
1870 DATA 32E4A0DB2BBEDC2A,E5
1880 DATA 03F08AC3C0E0030A,F2
1890 DATA C78804FE06DB2BFF,40
1900 DATA 06E62BBE4E2732E4,39
1910 DATA A0622AD0E003F08B,7C
1920 DATA 348A0C468A2C4681,30
1930 DATA F98080741A8BC302,72
1940 DATA C102E53A06602A77,98
1950 DATA E880FC0577E3E83F,E5
1960 DATA 02F61DFE05EBDAE8,0E
1970 DATA AB01BF642AB97800,EA
1980 DATA 803D00750347E2F8,75
1990 DATA E302EB2BEB4DD02E,D9
2000 DATA DE2B7323803EDB2B,62
2010 DATA 00741CFE0EDB2BFF,C1
2020 DATA 0EE62BA0DB2B32E4,A2
2030 DATA BEDC2A03F08A04B1,90
2040 DATA 08F6F18BD8EB8CB8,41
2050 DATA 0800BB1000E85F03,9A
2060 DATA 7503E9D7FEBE1A28,F2
2070 DATA BF9B06B306B90900,86
2080 DATA F3A483C717FECB75,7C
2090 DATA F4EB14BEE427BF9B,6D
2100 DATA 06B306B90900F3A4,54
2110 DATA 83C717FECB75F4E8,EF
2120 DATA F501E89702B80004,85
2130 DATA BB1000E82103750E,D5
2140 DATA B88000BB0002E816,B8
2150 DATA 0374E7E9E6FDE985,37
2160 DATA FC60B401B000B200,2A
2170 DATA E83F01FEC03C0575,54
2180 DATA F5FEC480FC0675EC,E0
2190 DATA BE4E2732E4A0622A,C9
2200 DATA D0E003F08B34B802,60
2210 DATA 038A0C468A2C4681,FF
2220 DATA F98080740B02C102,E3
```



《第1図》ゲームモード

★「Click & Create」すごいですね!! 思いっきり改善しているじゃないですか。K&PはバグがC&Cに大いに期待しています。影様，最高!!（北海道札幌市・MATTA15歳）……**【つぐ美：** 何で影さんが最高なワケ？**影：**そりゃ私が…。**つぐ美：**ジロッ。**影：**ひぃ。**】**

```
2230 DATA E5B201E80C01EBE6, CB
2240 DATA 61C360A0DC2B8A26, CB
2250 DATA DD2BE853018A1580, 0B
2260 DATA C202500206E52BE8, A7
2270 DATA F00058E8790161C3, BA
2280 DATA 60BB6400E81B00E8, 6C
2290 DATA 2800FEC0BB0A00E8, 45
2300 DATA 1000E81D00FEC0BB, 48
2310 DATA 0100E80500E81200, BB
2320 DATA 61C332D22BCB7204, 9C
2330 DATA FEC2EBF803CB80C2, 84
2340 DATA 30C3600686C48BD8, B1
2350 DATA D0E7C0E40202E7B0, 55
2360 DATA 08E8BA018AC8BE30, 1E
2370 DATA 068AC432E4C1E005, 70
2380 DATA 03F032FFC1E30303, B9
2390 DATA F380EA20BBDF2B8B, 97
2400 DATA 3F8B47028EC032F6, 86
2410 DATA C1E20303FAB40826, 1C
2420 DATA 8A35C0E6024732D2, 6E
2430 DATA BB00FCD3EBD3EAF7, A2
2440 DATA D3203C205C200834, AB
2450 DATA 08542046FECC75DF, 11
2460 DATA 0761C3608A154780, B3
2470 DATA FA007407E893FFFE, 55
2480 DATA C0EBF161C333C08E, 9E
2490 DATA C0BF3006B90004F3, 37
2500 DATA AAE8C300C3505751, 5B
2510 DATA B400B000E881008A, A2
2520 DATA 15500206E52BE821, AE
2530 DATA 0058FEC03A06612A, E7
2540 DATA 75EAFEC480FC0675, 8D
2550 DATA E18B0EE62BB81902, 9F
2560 DATA E81DFF595F58E88E, 36
2570 DATA 00C36086C48BD8C0, BC
2580 DATA E40202E7B008E805, AA
2590 DATA 018AC8BE30068AC4, 5F
2600 DATA 32E4C1E00503F032, 08
2610 DATA FF03F3C1E30203F3, 0A
2620 DATA 468AF2C0E20202D6, 64
2630 DATA BF3A2732F603FAB4, C6
2640 DATA 058A354732D2BB00, D7
2650 DATA F8D3EBD3EAF7D320, CC
2660 DATA 3C205C2008340854, 48
2670 DATA 2046FECC75E361C3, 30
2680 DATA 505386C4BF642A32, 61
2690 DATA FF8ADCF626612A03, C1
2700 DATA F803FB5B58C35053, 6D
2710 DATA 51B9DB128AFD8AD9, CA
2720 DATA D1E303CB8AD102D5, 1A
2730 DATA 8AEA83C138890E5A, 6B
2740 DATA 258AD5595B58C306, 78
2750 DATA 60BE3006B800A08E, EC
2760 DATA C033FFB023AAB035, 06
2770 DATA AAB021AAB004AAB0, C3
2780 DATA 22AAB000AAB020AA, 28
2790 DATA B92000ACC0E804AA, 45
2800 DATA 47E2F8B20547B021, 56
2810 DATA AA8AC2AAB022AAB0, 0E
2820 DATA 00AAB020AAB92000, 6C
2830 DATA 8A64E0ACC1E804AA, 43
2840 DATA 47E2F5FEC280FA11, 0A
2850 DATA 75DB83EE20B20447, 8C
2860 DATA B021AA8AC2AAB022, BE
2870 DATA AAB020AAB020AAB9, B0
2880 DATA 20008A64E0ACC1E8, 3D
2890 DATA 04AA47E2F5FEC280, C0
2900 DATA FA1175DB47B023AA, AF
2910 DATA B075AA6107C35351, 9E
2920 DATA 33DB8ADCB90800D1, 4C
2930 DATA E38AE72AE07204FE, 6C
2940 DATA C38AFCE2F28AE38A, CE
2950 DATA C7595BC35053B801, 28
2960 DATA 00BBFFFFE8880032, B7
2970 DATA C4A8417404B47FCD, D4
2980 DATA 4132F6BFCC27B902, 88
```

```
2990 DATA 00D0E68B058B5D02, 74
3000 DATA 83C704E869007403, 0E
3010 DATA 80CE01E2ECB104D0, 05
3020 DATA E68B058B5D0283C7, E1
3030 DATA 04E85300740880FE, B1
3040 DATA 00750380CE01E2E7, 65
3050 DATA A0E42BA870740988, F0
3060 DATA 36E42B80E60FEB34, 64
3070 DATA 240F742C84F07406, DE
3080 DATA FE06E32BEB07C606, BA
3090 DATA E32B00EB1B803EE3, 36
3100 DATA 2B007414803EE32B, 58
3110 DATA 0973098836E42B80, BD
3120 DATA E630EB08FE0EE32B, FE
3130 DATA 8836E42B5B58C352, 08
3140 DATA BA0002EF5058B202, 0A
3150 DATA ED23C35AC3526576, 12
3160 DATA 65727369626C6550, FB
3170 DATA 616E656C00535445, 82
3180 DATA 503A5B2020205D00, 40
3190 DATA 5B5350435D3A5374, 0F
3200 DATA 617274205B4F5D3A, 1D
3210 DATA 4F7074696F6E0043, 06
3220 DATA 7573746F6D204D6F, E7
3230 DATA 6465004669656C64, C5
3240 DATA 20582053697A6520, 28
3250 DATA 20205B2020205D00, DC
3260 DATA 47616D65204D6F64, 7B
3270 DATA 652020202020205B, 9D
3280 DATA 2020205D00536875, A6
3290 DATA 66666C6520202020, 4A
3300 DATA 202020205B202020, A7
3310 DATA 5D000000200000F8, BD
3320 DATA F8D8F8F8F888A888, 50
3330 DATA F800705070005A27, 66
3340 DATA 76279027A427B627, 60
3350 DATA C2270000000100FF, 0E
3360 DATA 0100FF00010101FF, 08
3370 DATA FF01FFFF000200FE, F6
3380 DATA 0200FE0080800001, 84
3390 DATA 00FF0100FF000101, 0B
3400 DATA 01FFFF01FFFF0002, 05
3410 DATA 00FE0200FE008080, 78
3420 DATA 0000010101FFFF01, 07
3430 DATA FFFF000200FE0200, 07
3440 DATA FE008080010101FF, 88
3450 DATA FF01FFFF000200FE, F6
3460 DATA 0200FE0080800000, 7C
3470 DATA 000100FF0100FF00, FC
3480 DATA 8080000100FF0100, 85
3490 DATA FF00808000020002, 9B
3500 DATA 0400080000014000, E2
3510 DATA 0001100000024000, FE
3520 DATA 80002000FF808788, CC
3530 DATA 87808F80FFFF00A2, 39
3540 DATA 2222A21C00FFFF00, AF
3550 DATA 718A828A7100FFFF, 59
3560 DATA 00CF280F28CF00FF, EC
3570 DATA FF009E209C02BC00, 95
3580 DATA FFFF0179817109F1, D6
3590 DATA 01FFFF8087848784, 88
3600 DATA 8480FFFF00C40A91, E3
3610 DATA 1F1100FFFF007424, 84
3620 DATA 24247700FFFF0022, D6
3630 DATA 2222229C00FFFF00, 2F
3640 DATA F38AF3928B00FFFF, D0
3650 DATA 01E101E101E101FF, 94
3660 DATA 0000070101020203, 50
3670 DATA 020204041F000000, BD
3680 DATA 0000000000000000, 00
3690 DATA F008080810E14121, 9D
3700 DATA 21103C0000000000, F5
3710 DATA 0000000000000000, 00
3720 DATA 3C428202FC000084, 5A
3730 DATA 7800000000000000, 78
3740 DATA 0000000000003C10, 24
```

```
3750 DATA 1008080805060600, BF
3760 DATA 0000000000000000, 00
3770 DATA 00000000F0214244, 64
3780 DATA 8784040201000000, A8
3790 DATA 0000000000000000, 00
3800 DATA 0000F0080808F000, D8
3810 DATA 0010E00000000000, C0
3820 DATA 0000000000000000, 00
3830 DATA 7394181010102020, B3
3840 DATA FE00000000000000, FE
3850 DATA 000000000000838C, F5
3860 DATA 880C030010181700, 2A
3870 DATA 0000000000000000, 00
3880 DATA 00000000A1602000, 45
3890 DATA C020204087000000, 03
3900 DATA 0000000000001010, F0
3910 DATA 0000F02020202020, 90
3920 DATA 4040F90000000000, AB
3930 DATA 0000000000301010, 10
3940 DATA 1728302020206061, 7F
3950 DATA DE00000000000000, DE
3960 DATA 0000000300000080, 0C
3970 DATA 4040404081011F00, E4
3980 DATA 0000000000000000, 00
3990 DATA 00C0404040808081, 08
4000 DATA 81810100F0000004, 56
4010 DATA 0D04040504000000, 49
4020 DATA 00003C428202FC00, 36
4030 DATA 0084780000C629E7, 6B
4040 DATA 2129C60000000000, C5
4050 DATA 0000000000000000, 00
4060 DATA 0000007111212121, CE
4070 DATA 2100000003000001, 38
4080 DATA 010101010202 1F00, F9
4090 DATA 801C222020221C80, CE
4100 DATA 0000F88484040408, 00
4110 DATA F0000000E0008041, D8
4120 DATA 4142434444800000, F2
4130 DATA 00001E21013F4182, 34
4140 DATA 82867B00001E119E, 1A
4150 DATA 91515E0000000000, 4D
4160 DATA 0D06040408080808, 05
4170 DATA 9C00003945414145, 4E
4180 DATA 390000000000E010, D9
4190 DATA 1112132222217000, 76
4200 DATA 00C02021C2000300, 43
4210 DATA 0000000078840404, AC
4220 DATA F8000008F1000000, CD
4230 DATA 019B25A51900003C, 97
4240 DATA 0404040808080808, 08
4250 DATA 1010FF00008020B5, B5
4260 DATA 2522320000000000, FF
4270 DATA 0000000000000000, 00
4280 DATA 0000000000594D95, D9
4290 DATA 8D00000000000000, 8D
4300 DATA 0000000000000000, 00
4310 DATA 0000009028301800, D0
```

評…よくわかってるなぁ…(影) え?(編)

by ジャコ

FX-890P

★圧縮したHDDが，こわれた。マイクロソフトを信頼したオレがバカだった…。(神奈川県横浜市・早川真人15歳)……【影：長い人生，一度は通る道とあきらめて…。編：そうそう，HDDどころか，パソコン丸ごと破壊してしまう影さんが言うんですから。】

PC-E500シリーズ用

小さくても立派なアクション・パズルだ

Robber & Rover

（ロバ アンド ローバ）

ADM(23歳)

はじめに

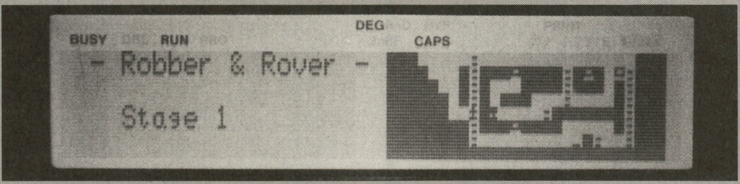
ロードランナー等に代表される，「ハシゴ物」ゲームです。最近このタイプのゲームが意外と少ないようなので，アクション性とパズル性を重視し，ポケコンで開発してみました。

なお，このゲームの原案は工学社「ポケコンジャーナル」94年4月号54ページ八ッ目鰻氏作PC-E500用「BOMB ROOM」です。プログラム，データ，付加要素を独自に考案し投稿しました。

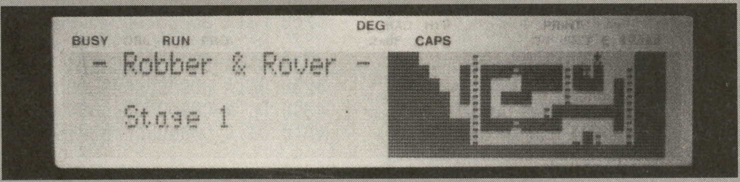
遊びかた

プログラムを実行すると最初にステージの選択があります。このゲームにはゲーム・オーバーを用意していないので，気軽に好きな面から始めてください。何度でもやり直せます。

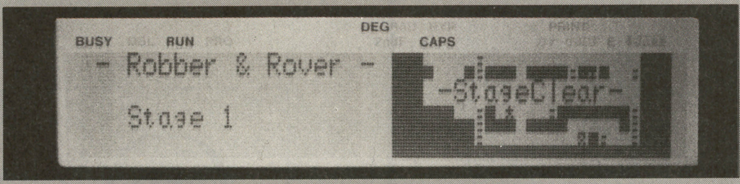
あなたの使命は，敵に捕まらずに画面内のターゲットをすべて回収することです。キー操作は[8][2][4][6]で上下左右の移動，また[SHIFT] [CTRL]でキャラの左下と右下のターゲットをそれぞれ回収します。さらに，ゲーム中に「▲▼」（液晶の左下キー）を押すとポーズがかかります。この状態で[SHIFT]を押すと現在のステージを最初からやり直し，[CTRL]を押せばゲームに戻ります。



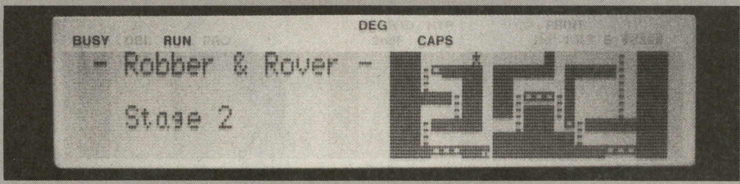
▲《写真1》ステージ1。敵をうまく誘ってターゲットを集めよう



▲《写真2》敵を閉じこめると楽になる場合があるよ



▲《写真3》すべてのターゲットを集めるとクリアです



▲《写真4》ステージ2はロボットをうまく利用しよう

CHECKER FLAG

Dr.D：少し懐かしいロードランナー型のゲームじゃ。それにしてもポケコンのゲームとは思えない出来だのう。

編：性能的に無理な部分はマシン語を使うなど，頑張ってますね。

《第1表》変数表

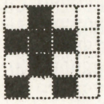
★変数

I,J	FOR〜NEXTのループ用
A,B,C	用途不定の汎用変数
A$	同，汎用文字変数
K	キー入力の値
MX,MY,MF	プレイヤーの座標，落下フラグ
MX2,MY2	プレイヤーの座標のコピー
EX,EY,EF,ED	敵ロボットの座標，落下フラグ，移動アルゴリズムの引数
EX2,EY2	敵ロボットの座標コピー
LX,LY,LC	リフトの座標，カウンタ
MX2,MY2	プレイヤーの座標コピー
T	ターゲットの数
F	フラグ。1で通常，2でクリア，3でミス
S	ステージ数

★配列変数

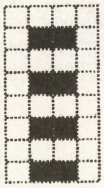
M(0〜22,0〜9)ステージ・データ保持

キャラクターについて



・プレイヤー

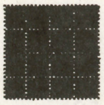
あなたの操作する主人公です。



・タラップ

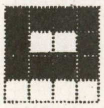
これがあるところでは上下に移動できます（床やタラップがない地点ではプレイヤーと敵ロボットは落下してしまいます）。

★いつもきちんと質問に答えてくれない影さんの代わりに「Dr.Dの質問コーナー」を開設します!!となればいいなぁー。よろしく，Dr.D!!（千葉県流山市・松永拓13歳）……【Dr.D：ウム…ただわしが書いていると。影：ここは私の担当ですから，Dr.は向こうへ 行って別の…。】



・ブロック

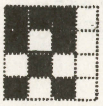
通過不能なオブジェクトで，壁や床になります。特記することはありません。

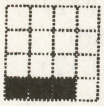


・ターゲット

回収しない以上はブロックと同じ扱いです。つまり床や壁になります。回収する順番やタイミングが重要です。

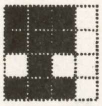
(以上までが原案をもとにした設定，以下は独自の要素です)





・リフト

一定時間で昇降を繰り返します。タイミングよく上に載れば，プレイヤーも敵ロボットも一段高く上れます。道をふさいだりタラップの代わりになったり，ゲームの要となります。



・敵ロボット

これに捕まるとミスになります。しかし害悪ばかりではありません。プレイヤーはこのロボットの頭上に乗ることができます。これを利用したテクニックの一部を**第1図**に示します。つまり，面によってはロボットを誘導し利用しなければなりません。この駆け引きが，このゲームの最大の売りです。

プログラム

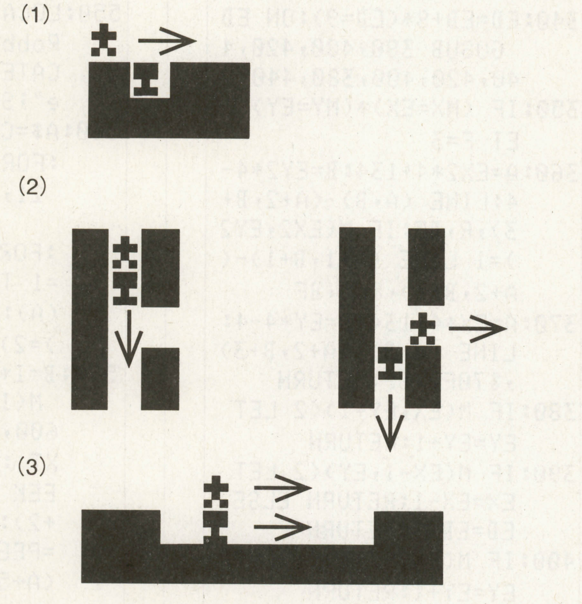
まず入力について，以下を実行して機械語領域を確保してください。

POKE &BFE03, &1A, &FD, &B, &21, &E, 0 ⏎

CALL &FFFD8 ⏎

次にデータ作成プログラム(**リスト2**)を入力，セーブした後実行してください。機械語データとステージ・データを作成します。このプログラムにはチェックサムがついているので，入力ミスは少ないと思います。

最後に，メイン・プログラム(**リスト1**)を入力，実行してください。



(1) ロボットで道の凹面を埋め、道を造る
(2) ロボットを足場に、落下中に左右移動する。
(3) 足下のロボットの移動にあわせ、頭上で同様に移動。

《第1図》敵ロボットの利用例

あとがき

制作にあたって，当初はオールBASICの予定でしたが，あまりにもINKEY$の応答が悪いため，キー入力部だけを機械語にしました。全体として，ポケコンにしては十分な速さであると満足しています。

なお，敵ロボットのアルゴリズムやプレイヤーの移動ルーチンそのものがゲームのパズルを構成しているため，改造は絶対にしないでください。

★参考にしたもの

・工学社「ポケコンジャーナル」94年4月号54ページ，八ッ目鰻氏 PC-E500用「BOMB ROOM」

《リスト1》『Robber & Rover』のメイン・プログラム

```
10:'<<<<< Robber&Rover
20:'            Programed b
  y ADM
30:'=== Initialize
40:CLS :CLEAR :DIM M(22,
  9):K=0:MX=0:MY=0:MX2=
  0:MY2=0:MF=0:EX=0:EY=
  0:EX2=0:EY2=0:EF=0:ED
  =0:LX=0:LY=0:LC=0:T=0
  :F=0:S=0
50:FOR I=0 TO 22 STEP 22
  :FOR J=0 TO 8:M(I,J)=
  3:NEXT :NEXT :FOR I=0
   TO 9 STEP 9:FOR J=0
  TO 22:M(J,I)=3:NEXT :
  NEXT
60:INPUT "Select the Sta
  ge? [1-20] ";S:IF S<0
   OR S>20 GOTO 60
70:'=== Main Loop
80:CLS :A=&BFB77-S*174:F
  =1:ED=1:LC=1:T=0:GOSU
  B 550:LOCATE 14,2:PRI
  NT "Ready":FOR I=1 TO
   2000:NEXT :LOCATE 14
  ,2:PRINT " Go! ":FOR
  I=1 TO 500:NEXT :LOCA
  TE 15,2:PRINT"    "
90:GOSUB 470:GOSUB 140:G
  OSUB 290:ON F GOTO 90
  ,100,110
100:LOCATE 23,1:PRINT "
   -StageClear- ":IF S<
   20 FOR I=1 TO 3000:N
   EXT :S=S+1:GOTO 80 E
   LSE LOCATE 29,3:PRIN
   T " The End ":GOTO 1
   00
110:LOCATE 27,1:PRINT "
   Miss! ":FOR I=1 TO 3
   000:NEXT :GOTO 80
120:'=== Sub Routines
130:'--- Player Control
140:MF=-(M(MX,MY)=0)*(M(
   MX,MY+1)=0)*((MX=EX)
   *(MY+1=EY)=0)
150:MX2=MX:MY2=MY:CALL &
   BFB77:K=PEEK &BFBDF:
   ON K-4 GOSUB 230,240
   ,260:IF MF=0 ON K GO
   SUB 180,190,200,210
   ELSE MY=MY+1
160:IF MX-MX2+MY-MY2<>0
   LET A=MX2*4+134:B=MY
   2*4-4:LINE (A,B)-(A+
   2,B+3),R,BF:IF M(MX2
   ,MY2)=1 LINE (A+1,B+
   1)-(A+2,B+3),&CC,BF
```


★VISUAL BASIC研究所の拡大を望む!!(福岡県甘木市・副島泰訓20歳)……【編：どのコーナーにも，こういう声は，多いんですよね…でも色々なコーナーがあるので，簡単にはできないのが現実。影：個々のコーナーを特集みたいに取り上げてみる…とか，どうかな?】

```
170:A=MX*4+134:B=MY*4-4:
    LINE (A,B)-(A+2,B+3)
    ,&505D,BF:RETURN
180:IF (M(MX,MY)=1)*(M(M
    X,MY-1)<2) LET MY=MY
    -1:RETURN ELSE RETUR
    N
190:IF M(MX,MY+1)<2 LET
    MY=MY+1:RETURN ELSE
    RETURN
200:IF M(MX-1,MY)<2 LET
    MX=MX-1:RETURN ELSE
    RETURN
210:IF M(MX+1,MY)<2 LET
    MX=MX+1:RETURN ELSE
    RETURN
220:IF (M(MX,MY)=1)*(M(M
    X,MY)<2) LET MY=MY-1
    :RETURN ELSE RETURN
230:IF M(MX-1,MY+1)<>2 R
    ETURN ELSE M(MX-1,MY
    +1)=0:A=MX*4+130:B=M
    Y*4:GOTO 250
240:IF M(MX+1,MY+1)<>2 R
    ETURN ELSE M(MX+1,MY
    +1)=0:A=MX*4+138:B=M
    Y*4
250:T=T-1:F=F-(T=0):LINE
     (A,B)-(A+3,B+2),R,B
    F:RETURN
260:LOCATE 2,2:PRINT "[S
    HIFT] ...Retry":LOCA
    TE 2,3:PRINT "[CTRL]
     ...Resume":CALL &B
    FB77:K=PEEK &BFBDF:I
    F (K<5)+(K>6) GOTO 2
    60
270:LOCATE 2,2:PRINT "
    Stage";S;"     ":LO
    CATE 2,3:PRINT "
                 ":IF K=
    6 RETURN ELSE F=3:RE
    TURN
280:'--- Enemy Move
290:IF (MX=EX)*(MY=EY) G
    OTO 350
300:EX2=EX:EY2=EY:RF=(M(
    EX,EY)=0)*(M(EX,EY+1
    )=0):IF (EX=MX)*(EY-
    1=MY) LET MF=0:GOSUB
     150
310:IF RF=1 LET EY=EY+1:
    GOTO 350
320:A=EX-SGN (EX-MX):IF
    (EY=MY)*(M(A,EY)<2)
    LET EX=A:GOTO 350
330:A=EY-SGN (EY-MY):IF
    (EX=MX)*(M(EX,EY)=1)
    *(M(EX,A)<2) LET EY=
    A:GOTO 350
340:ED=ED+8*(ED=9):ON ED
     GOSUB 380,400,420,4
    40,420,400,380,440
350:IF (MX=EX)*(MY=EY) L
    ET F=3
360:A=EX2*4+134:B=EY2*4-
    4:LINE (A,B)-(A+2,B+
    3),R,BF:IF M(EX2,EY2
    )=1 LINE (A+1,B+1)-(
    A+2,B+3),&CC,BF
370:A=EX*4+134:B=EY*4-4:
    LINE (A,B)-(A+2,B+3)
    ,&70FD,BF:RETURN
380:IF M(EX,EY+1)<2 LET
    EY=EY+1:RETURN
390:IF M(EX-1,EY)<2 LET
    EX=EX-1:RETURN ELSE
    ED=ED+1:RETURN
400:IF M(EX,EY+1)<2 LET
    EY=EY+1:RETURN
410:IF M(EX+1,EY)<2 LET
    EX=EX+1:RETURN ELSE
    ED=ED+1:RETURN
420:IF (M(EX,EY)=1)*(M(E
    X,EY-1)<2) LET EY=EY
    -1:RETURN
430:IF M(EX-1,EY)<2 LET
    EX=EX-1:RETURN ELSE
    ED=ED+1:RETURN
440:IF (M(EX,EY)=1)*(M(E
    X,EY-1)<2) LET EY=EY
    -1:RETURN
450:IF M(EX+1,EY)<2 LET
    EX=EX+1:RETURN ELSE
    ED=ED+1:RETURN
460:'--- Lift Up & Down
470:A=LX*4+134:B=LY*4-4:
    ON LC GOTO 490,480,4
    80,480,480,480,480,4
    80,500,510,510,510,5
    10,510,510,510,520
480:LC=LC+1
490:RETURN
500:M(LX,LY)=0:LINE (A,B
    )-(A+2,B+2),R,BF
510:LC=LC+1:LINE (A,B+3)
    -(A+2,B+3):RETURN
520:LC=2:M(LX,LY)=3:IF (
    LX=MX)*(LY=MY) LINE
    (A,B-4)-(A+2,B-1),&5
    05D,BF:MY=MY-1 ELSE
    IF (LX=EX)*(LY=EY) L
    INE (A,B-4)-(A+2,B-1
    ),&70FD,BF:EY=EY-1
530:LINE (A,B)-(A+2,B+3)
    ,R,BF:LINE (A,B)-(A+
    2,B+3),&50F5,BF:RETU
    RN
540:'--- Map Drawing
550:LOCATE 2,0:PRINT "-
    Robber & Rover -":LO
    CATE 4,2:PRINT "Stag
    e";S
560:A$=CHR$ &87:A$=A$+A$
    :FOR I=0 TO 3:LOCATE
     21,I:PRINT A$+"
                  "+A$:NEXT
    :FOR I=1 TO 21:FOR J
    =1 TO 8:M(I,J)=PEEK
    (A):A=A+1:T=T-(M(I,J
    )=2)
570:B=I*4+134:C=J*4-4:ON
     M(I,J)+1 GOSUB 590,
    600,610,620:NEXT :NE
    XT :MX=PEEK (A):MY=P
    EEK (A+1):EX=PEEK (A
    +2):EY=PEEK (A+3):LX
    =PEEK (A+4):LY=PEEK
    (A+5):A=MX*4+134:B=M
    Y*4-4
580:LINE (A,B)-(A+2,B+3)
    ,&505D,BF:A=EX*4+134
    :B=EY*4-4:LINE (A,B)
    -(A+2,B+3),&70FD,BF:
    A=LX*4+134:B=LY*4-4:
    IF LY>0 LINE (A,B)-(
    A+2,B+3),&50F5,BF:LC
    =17
590:RETURN
600:LINE (B+1,C+1)-(B+2,
    C+3),&CC,BF:RETURN
610:LINE (B,C)-(B+3,C+2)
    ,&F0F9,BF:RETURN
620:LINE (B,C)-(B+3,C+3)
    ,BF:RETURN
```

評…載せるのが遅れてしまったのじゃ(Dr.D)

by 銀猫

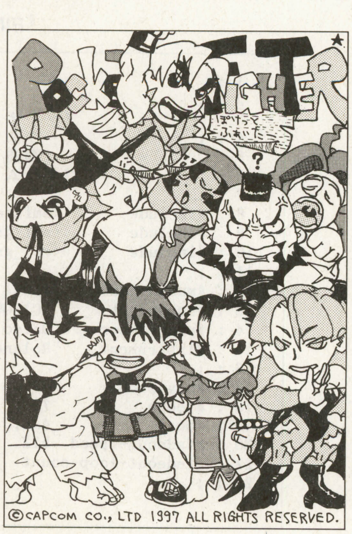
★秋の夜長，じっくりとDIABLOをやっています。こんなパソコンの使い方もいいなあと思い始めた今日この頃……。(島根県大原郡・福島真吾18歳)……【**つぐ美**：ハマりすぎて睡眠時間を忘れないように！**影**：いつものことだなぁ…。**つぐ美**：夜ふかしは美容の敵！】

《リスト2》『Robber&Rover』のデータ作成プログラム・リスト

```
10:'<<< Robber&Rover Mak
   ing DATA
20:A=&BFB77:FOR I=0 TO 1
   :READ A$,B$:B=0
30:FOR J=0 TO &33:C=VAL
   ("&"+MID$ (A$,J*2+1,2
   )):B=((B+C) AND &FF):
   POKE A,C:A=A+1:NEXT
40:IF VAL ("&"+B$)<>B PR
   INT "Error in";160+I*
   10:END
50:NEXT :PRINT "Machine
   Language was checked.
   "
60:A=&BEDDF:FOR I=1 TO 2
   0:READ A$,B$:FOR J=1
   TO 56:B=ASC (MID$ (A$
   ,J,1))
70:IF B>&60 LET B=38+B-&
   61:GOTO 100
80:IF B>&3E LET B=10+B-&
   3F:GOTO 100
90:B=B-&30
100:C=(B AND 48)/16:D=(B
    AND 12)/4:E=(B AND
    3):POKE A,C,D,E:A=A+
    3:NEXT
110:FOR J=0 TO 2:B=VAL (
    "&"+MID$ (B$,J*3+1,2
    )):C=VAL ("&"+MID$ (
    B$,J*3+3,1)):POKE A,
    B,C:A=A+2:NEXT :PRIN
    T "Stage";21-I;"has
    written.":NEXT
120:A=&BEDDF:FOR I=1 TO
    20:B=0:FOR J=1 TO 17
    4:C=PEEK (A):A=A+1:B
    =((B+C) AND &FFF):NE
    XT :READ A$
130:IF B<>VAL ("&"+A$) P
    RINT "Error in";180+
    INT ((I-1)/3)*10:END
140:PRINT "Stage";21-I;"
    was checked.":NEXT
150:'=== DATA
160:DATA 3271FB7F32D8DEF
    B0BEC32CCEC0008000CD
    FFB0BCCF100CCF0C065F
    21018020801CCF04065F
    24018020802CCF02065F
    220180208,C9
170:DATA 03CCF08065F2201
    8020804CCF00165F2401
    802080565F2801802080
    665F20118020807A8DFF
    B0B32D0ECDEFB0B3279F
    B809F0700,02
180:DATA wJwmVn0UAXAVwH1
    I5Tkkw3@k8@7sw02XJMw
    z3n8D8kwk23AADXk|JEG
    m,0680310C7,5JQjgm2v
    u8jcWm2v?fAJJzzvw2AE
    Awe3nzAZJmen8@gcWmW@
    8@gjg|JL,0D70A70C7,A
    Lwnen838ygzwn5JAzUmD
    3AwDvkJL3kAAgknX3CAA
    Jkkv32wDzkeeWee,0C61
    21000
190:DATA 1Lwa@mDz50zfUkw
    3D5AwUnk7D1AwUn|L7AD
    gkmkzDvwv3|JvAnAn5n5
    z,0C40A7116,JJQzgnAn
    CzB00nzv8kAzwk03DzAn
    0znE0AzwnA3DjBE0nzn
    AmAzcpJL,041077117,5
    ELyz3AAAnkoD4AwAnkzD
    3E0An|3@3AwB3kz33wwE
    nkzD3wwA3nvz1JJ,0111
    31096
200:DATA AUAn5mAnAnAkA|I
    nAnAnAnw38nDmAz0XwzD
    n8zAn5JQk0nzz03@w8zk
    m,017113065,0m0n5HAk
    An0nA3ALAkAnJXAVAnkn
    53AuAo0nQ3AcApInPzAz
    wnznDj03,018111000,5
    |QnAXAzAkwWDmAz8|IX8
    W5mDm83wX00DzwzznwLA
    3AnAnAnAnBJQmen,0551
    370B3
210:DATA 8zws0nwvDmAz0nJ
    LAkAnynDzA3wzD|0m1JL
    vwk8n8UAnxFTy0mk3?00
    v,0F5011000,?U0e030J
    830mA30k820QA3UkD30Q
    8Ckk@30wA38k81Im03nU
    D00w01JJ,0B71440B8,5
    JwU3nsDD0ww3msD80w23
    zzjA2wn1GBE8nwnDnAzA
    nwfDmAz8kwzD|Jz,0B60
    C8136
220:DATA 01Q0Ak0n1L8D0kw
    30kw32kAD0kI3zUA20kA
    30kA33kAD0kJz03g0@k0
    v,0670C3000,5EAn5mAn
    AnDnA|JnAnAnAnwL8nDm
    Ak4n0nAnAnAn50Ak0nzn
    838M8wJn,0170A30C5,5
    0I41EII1JE1T1DzMDxEz
    10I55E5xGTp8pUUZk0H0
    5P3JwBzkzz0zD00,0D10
    F3000
230:DATA 5K8nAHAnAnAnAmB
    LAzAnAnAX8nAnAnAn5WA
    nAnAn5JQnAnAnAnAnAVM
    J,137131000,0230AAUk
    L30A00m01QIAn03A8Akk
    31JMA00k0300A000JE30
    0A00k020,144082000,C
    |IXA3gk5L00A05k5z0z8
    GwX8mAWA2AX@mAz8FTk0
    L00A1JkCn0XA3gJ,1030
    630B8
240:DATA 5|QXAXAmAL8zwnz
    n000znnzDAJwmzn@zwjw
    1HnzjA1QkAn0nA39JQU0
    m,0610C1000,DzwjzmjZ
    ?XwzDpJLDzAkAnAn8mAz
    AnknD7Aww|L3DAAgnnn7
    0AAjw|JL,011151107
250:DATA 0F9,142,128,13C
    ,131,118,11F,0FF,130
    ,113,0D0,148,0C1,106
    ,0DD,118,088,0EC,114
    ,14E
260:'SAVE M "RR-DATA.OBJ
    ",&BEDDF,&BFBDD
```

評…強パンチが速度用ポスト色!?う〜ん（編）

by NA+M+PA



評…レイレイとタバサが姉妹に見える…（つぐ美）

by 稲村サ吉。

★別冊のDOS/V製作はすごく良いのですが，店の最寄り駅名や通販情報など，メインで紹介しているモノほど，キチンと載せてほしいです!!
（千葉県柏市・渡辺 研19歳）……【編：そうですよね…。Dr.D：色々，気づいたことを教えてもらえれば，参考になって助かるしのう。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC88用

FINAL FANTASYⅦ（ファイナル ファンタジー）

〜エアリスのテーマ〜

●渋川大吾（20歳）　©スクウェア

はじめに

数カ月ぶりでしたね。FF好きな渋川です。今回は，目を閉じればあの場面を思いだすという，「エアリスのテーマ」をお送りします。

この原稿ができるまで

実は，プログラムが仕上がったのは，5月中旬頃なのです。そして，原稿を書こうと思った矢先に教育実習が入り，その後も様々な事情からこんな時期になってしまいました。本来なら，サガ・フロンティアのバトル1でも仕上がっていてよい頃なのですが。

プログラムの説明

SPICEを使った，第1号の作品です。音源をSC-88に替え，意気込んでいろいろ試してみた結果，久しぶりに長大なプログラムになってしまいました。これをNAGDRVで打ちこんでいたときはSC-55だったので，ちょっと音をいじれば十分聴ける曲にはなるはずだと思います。

改造など

特に改造するところはないんじゃないかな。強(し)いて言えば，まだボリューム・コントロールが甘いから，自分好みに仕上げてみてはいかがでしょうか。

最後に

6月2日から18日まで，教育実習に行ってきました。学校の生徒さん達は皆明るくて，その笑顔を毎日の糧(かて)に頑張ってきました。できれば，もう少し勉強してから授業に出たかったな，というのが今回の実感です。

1年7組の皆さん，お元気ですか？お手紙出せなくてごめんなさい。みんなを忘れたわけじゃないよ。君たちの元気があったから，今日の僕があるんだから。

次回予告

次回は多分，サガ・フロンティアのバトル1だと思います。ちなみに予定は未定。決定じゃないので，あしからず。

GORRY先生より一言

FF7の人気は高いですね。この曲は最終選考で2人が残り，どっちにしようかしばらく迷わせてくれました。

100行付近はデータ送信の山となっていますが，SPICEではSMIファイルに定義されたマクロやユーザ定義マクロなどで読みやすく簡潔な表記が可能です。試してみてください。

現在，Windows版SPICEに新インストーラや統合開発環境などのパワーアップが行なわれています。この号が出るころには，配布が行なわれるはずです。

『FINAL FANTASYⅦ〜エアリスのテーマ〜』のプログラム・リスト

```
 1 :
 2 : ;
 3 : ;                    ファイナル  ファンタジー  7
 4 : ;                        作曲：植松  伸夫
 5 : ;                        編曲：植松  伸夫
 6 : ;                    プログラム：渋川  大吾
 7 : ;
 8 : #include          <smfstd.smi>
 9 : #include          <smf_gm.smi>
10 : #include          <rol_gs.smi>
11 : ;
12 : #music-name       "Final Fantasy VII [ The Theme of AERITH ]"
13 : #copyright        "(C)SQUARE"
14 : #programmer       "Daigo Shibukawa"
15 : #instrument       "Roland SC-88"
16 : ;
17 : #division         48
18 : #tempo            72
19 : #beat             4/4,0,0
20 : #fadeout-speed    512
21 : #fadeout-loop-count     2
22 : ;
```


★雨の降る日にイスに座って，紅茶を片手にベーマガを読む。これが自己流 雨の日のベーマガの楽しみかたです。（島根県大原郡・福島真吾18歳）……【影：なになに，雨の降る日にイスに座る…と…いかん…ぐーぐー。編：どうします？編集長：ボーナスカット!!】

```
1 ${ROLAND-GS-RESET:}          r2
1 ${RESET-ALL-CONTROLERS:}    r2
1 ${ROLAND-GS-X-REVERB-MACRO:$03}          r4
1 ${ROLAND-GS-X-DELAY-MACRO:$03}           r4
1 ${ROLAND-GS-X-CHORUS-MACRO:$06}          r4

1   @{TRACK-NAME:"Exclusive & Tempo"}
2   @{TRACK-NAME:"Velo Strings"}
3   @{TRACK-NAME:"Piccolo"}
4   @{TRACK-NAME:"Basson"}
5   @{TRACK-NAME:"Strings: 1"}
6   @{TRACK-NAME:"Strings: 2"}
7   @{TRACK-NAME:"Strings: 3"}
13   @{TRACK-NAME:"Clarinet"}
14   @{TRACK-NAME:"Harp"}
15   @{TRACK-NAME:"Piano 1w: 1"}
16   @{TRACK-NAME:"Piano 1w: 2"}


@s1,000,096,085,-125,@E
@s2,-125,096,085,000,@E
@s3,-125,000,001,000,@E
@s4,000,048,048,-85,@E
@s5,000,192,085,-85,@E
@s6,000,096,096,-125,@E
@s7,-125,096,085,000,@E

1   @z1  @%1 r2..r32r96
2,17   @z2  @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
3      @z3  @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
4      @z4  @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
5      @z5  @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
6      @z6  @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
7      @z7  @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
11,18  @z11 @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
12,19  @z12 @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
13     @z13 @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
14     @z14 @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
15     @z15 @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10
16     @z16 @%1 @q16 @<+1 @>-1 @[+10 @]-10

2  @G0,24 r32 @G91,066 r32 @G93,044 r32 @G94,016 r32 ;r8
3  @G0,00 r32 @G91,072 r32 @G93,043 r32 @G94,005 r32 ;r8
4  @G0,00 r32 @G91,086 r32 @G93,020 r32 @G94,005 r32 ;r8
5  @G0,00 r32 @G91,054 r32 @G93,042 r32 @G94,010 r32 ;r8
6  @G0,00 r32 @G91,052 r32 @G93,040 r32 @G94,010 r32 ;r8
7  @G0,00 r32 @G91,062 r32 @G93,033 r32 @G94,010 r32 ;r8
11 @G0,01 r32 @G91,091 r32 @G93,036 r32 @G94,007 r32 ;r8
12 @G0,00 r32 @G91,086 r32 @G93,036 r32 @G94,005 r32 ;r8
13 @G0,00 r32 @G91,045 r32 @G93,048 r32 @G94,006 r32 ;r8
14 @G0,00 r32 @G91,053 r32 @G93,043 r32 @G94,008 r32 ;r8
15 @G0,16 r32 @G91,082 r32 @G93,040 r32 @G94,008 r32 ;r8
16 @G0,16 r32 @G91,066 r32 @G93,032 r32 @G94,007 r32 ;r8
17,18,19 r8

2  @048 r16 v092 r16 u089 r16 w125 r16 p089 r16 @B0 r16 M0 o2 l01 q16 r8
3  @072 r16 v100 r16 u098 r16 w125 r16 p044 r16 @B0 r16 M0 o5 l08 q16 r8
4  @070 r16 v096 r16 u100 r16 w125 r16 p061 r16 @B0 r16 M0 o4 l08 q15 r8
5  @048 r16 v092 r16 u086 r16 w125 r16 p034 r16 @B0 r16 M0 o5 l08 q16 r8
6  @048 r16 v093 r16 u084 r16 w125 r16 p114 r16 @B0 r16 M0 o4 l08 q16 r8
7  @048 r16 v096 r16 u086 r16 w125 r16 p086 r16 @B0 r16 M0 o4 l08 q16 r8
11 @056 r16 v099 r16 u090 r16 w125 r16 p082 r16 @B0 r16 M0 o5 l08 q16 r8
12 @022 r16 v100 r16 u100 r16 w125 r16 p026 r16 @B0 r16 M0 o4 l04 q16 r8
13 @071 r16 v093 r16 u095 r16 w125 r16 p038 r16 @B0 r16 M0 o5 l08 q16 r8
14 @046 r16 v100 r16 u094 r16 w125 r16 p036 r16 @B0 r16 M0 o4 l08 q16 r8
15 @000 r16 v102 r16 u103 r16 w125 r16 p083 r16 @B0 r16 M0 o5 l08 q16 r8
16 @000 r16 v099 r16 u101 r16 w125 r16 p077 r16 @B0 r16 M0 o4 l01 q16 r8
17      r16      r16 u086 r16 w125 r16      r16 @B0 r16 M0 o3 l01 q16 r8
18      r16      r16 u091 r16 w125 r16      r16 @B0 r16 M0 o4 l08 q16 r8
19      r16      r16 u096 r16 w125 r16      r16 @B0 r16 M0 o3 l04 q16 r8

2  ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$48} r4
2  ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$44} r8
3  ${NRPN:$01,$08} ${DATA-ENTRY-MSB:$44} r32
3  ${NRPN:$01,$09} ${DATA-ENTRY-MSB:$43} r32
3  ${NRPN:$01,$0A} ${DATA-ENTRY-MSB:$4C} r32
3  ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$4E} r32 r4

4  ${NRPN:$01,$08} ${DATA-ENTRY-MSB:$43} r32
4  ${NRPN:$01,$09} ${DATA-ENTRY-MSB:$44} r32
4  ${NRPN:$01,$0A} ${DATA-ENTRY-MSB:$4E} r32
4  ${NRPN:$01,$20} ${DATA-ENTRY-MSB:$4D} r32
4  ${NRPN:$01,$21} ${DATA-ENTRY-MSB:$3C} r32
4  ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$59} r32
4  ${NRPN:$01,$64} ${DATA-ENTRY-MSB:$4C} r32
4  ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$48} r32 r8
5  ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$4A} r4
5  ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$46} r8
6  ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$4A} r4
6  ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$46} r8
7  ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$4A} r4
7  ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$46} r8
11 ${NRPN:$01,$08} ${DATA-ENTRY-MSB:$42} r32
11 ${NRPN:$01,$09} ${DATA-ENTRY-MSB:$43} r32
11 ${NRPN:$01,$0A} ${DATA-ENTRY-MSB:$4E} r32
11 ${NRPN:$01,$20} ${DATA-ENTRY-MSB:$4D} r32
11 ${NRPN:$01,$21} ${DATA-ENTRY-MSB:$3C} r32
11 ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$5F} r32
```

★影さんがバグッた今，ベーマガは，この影の帝王様のものだぁー。はっはっはっ……。(愛知県尾西市・影の帝王14歳)……【影：え，替わってくれるの？嬉しいなあ，特に締切り前はお願いね～。編：どこへ行くんですか！この忙しいときに!!】

```
11 ${NRPN:$01,$64} ${DATA-ENTRY-MSB:$46} r32
11 ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$42} r32 r8
12 ${NRPN:$01,$08} ${DATA-ENTRY-MSB:$42} r32
12 ${NRPN:$01,$09} ${DATA-ENTRY-MSB:$42} r32
12 ${NRPN:$01,$0A} ${DATA-ENTRY-MSB:$48} r32
12 ${NRPN:$01,$20} ${DATA-ENTRY-MSB:$46} r32
12 ${NRPN:$01,$21} ${DATA-ENTRY-MSB:$3C} r32
12 ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$45} r32
12 ${NRPN:$01,$64} ${DATA-ENTRY-MSB:$4A} r32
12 ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$47} r32 r8
13 ${NRPN:$01,$08} ${DATA-ENTRY-MSB:$44} r32
13 ${NRPN:$01,$09} ${DATA-ENTRY-MSB:$43} r32
13 ${NRPN:$01,$0A} ${DATA-ENTRY-MSB:$4E} r16.
13 ${NRPN:$01,$63} ${DATA-ENTRY-MSB:$4C} r32
13 ${NRPN:$01,$64} ${DATA-ENTRY-MSB:$4A} r32
13 ${NRPN:$01,$66} ${DATA-ENTRY-MSB:$46} r32 r8
14,15,16,17,18,19 r4.
1 t72 ¦:3 r1 :¦ t68 r2 t64 r2 t72 ¦:6 r1 :¦
1 ¦:0 ¦:24 r1 :¦ t64 r2t60 r2
1 t72 ¦:3 r1 :¦ t68 r2 t64 r2 t72 ¦:6 r1 :¦ :¦
2 ¦:4 r1 :¦ d>ab-g< d1+4&sw1,256,-1d2.
2 ¦:0 ¦:12 r1 :¦ sw2,256,-1 d >
2 g2b4g4f+2 a-4a4b2<d-4d4e1>age d2.&sw1,256,-1d2 r2. ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1<
2 ¦:4 r1 :¦ d>ab-g< d1+4&sw1,256,-1d2. :¦
17 ¦:4 r1 :¦ d>ab-g< d1+4&sw1,256,-1d2.
17 ¦:0 ¦:12 r1 :¦ sw2,256,-1 d >
17 g2b4g4f+2 a-4a4b2<d-4d4e1>age d2.&sw1,256,-1d2 r2. ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1<
17 ¦:4 r1 :¦ d>ab-g< d1+4&sw1,256,-1d2. :¦
3 ¦:4 r1 :¦
3 f+a<d2.c>ae2+8d16e16d2fede d1+1+4&sw1,256,-1d2.
3 ¦:0 ¦:8 r1 :¦
3 <d-1+1 ]] sw2,256,-1 d0&>b1+4 [[
3 <d4d-4>b4a2f+2.<d4d-4>b4<d-4.f+f+2. d4d-4>b4a2e2+2. gabag<d8+2..r8>
3 ]] baf+g f+2.&sw1,256,-1f+2 r2. [[ ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1
3 ¦:4 r1 :¦
3 f+a<d2.c>ae2+8d16e16d2fede d1+1+4&sw1,256,-1d2. :¦
4 ¦:4 r1 :¦
4 ¦:5 r1 :¦ r2. de
4 ¦:0 f+2+4 f+ga2+4 b<c+d4>b2g4q16 a16b16a2r8 q15 a8f+8
4 ¦: q16 d-1&d-0&f+2 d-4q15 : b8a8d1+2.af+ :¦ b<d- d1+4 r2.>
4 ¦:6 r1 :¦ > q16 d2e4f+4g2 e2 d2..&sw4,256,-1d4 r8 sw3,256,-1
4 q15 <<d4d-4>b4a2e4.e16f+16gf+ed8+2 g2b2
4 a1&sw5,256,-1a1 r1r1 sw3,256,-1
4 ¦:5 r1 :¦ r2. de :¦
5 ¦:4 r1 :¦
5 f+a<d2. c>ae2+8 d16e16d2feded1+1+4&sw1,256,-1d2 r4 sw3,256,-1
5 ¦:0 @049 >d2.d8e8f+1g1f+1d-1+1>b1+1 << d-0&>d-1< f+0&>f+2< a0&>a2< g0&>b1+4<
5 @048 ¦: <d0&>d4 <d-0&>d-4 b0&>b4< : a0&>a2< f+0&>f+2.< :¦
5 <d-0&>d-4. <f+0&>f+ <f+0&>f+2.
5 <d0&>d4 <d-0&>d-4 b0&>b4< : a0&>a2< e0&>e1+4
5 <e0&>e <f+0&>f+ <g0&>g <f+0&>f+ <e0&>e <d0&>d1 r8
5 <g0&>g <f+0&>f+ <d0&>d <e0&>e <d0&>d2.&sw1,256,-1d2 r2. <
5 ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1
5 ¦:4 r1 :¦ f+a<d2. c>ae2+8 d16e16d2feded1+1+4&sw1,256,-1d2 r4 sw3,256,-1 :¦
6 ¦:4 r1 :¦
6 f+d>a2.<cdc2+8>b-16<c16>b-2<dc>b-<c>b-1 a1+4&sw1,256,-1a2r4 sw3,256,-1
6 ¦:0 @049 ] <<d1d-1>> [ b2<c+4d4d1 f+1+1 g1+1 f+1+1 g0&d1+1
6 @048 f+1+4g4f+4e4f+4.a8a4<d-4>b2a4g4
6 e1+1>b1+1 a2.&sw1,256,-1a2r2. ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1<
6 ¦:4 r1 :¦
6 f+d>a2.<cdc2+8>b-16<c16>b-2<dc>b-<c>b-1 a1+4&sw1,256,-1a2r4 sw3,256,-1 :¦
7 ¦:4 r1 :¦
7 d1>a1b-1g2b-2f+1+4&sw1,256,-1f+2r4 sw3,256,-1
7 ¦:0 @049 b1a1g1a1 a1+1 g1+1 a1+1 g1+1
7 @048 a1+4 g4f+4g4a2<d-4e4d2d-4d4
7 r2>a2g2e2d2 e4f+4 g2e2f+2.&sw1,256,-1f+2r2. ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1<
7 ¦:4 r1 :¦
7 d1>a1b-1g2b-2f+1+4&sw1,256,-1f+2r4 sw3,256,-1 :¦
11 ¦:4 r1 :¦
11 l04 [ r1 r4c>ba f2b-2 g2b-2 q15a1+4&sw6,256,-1a2. q16 l08 ]
11 ¦:0 ¦:12 r1 :¦ >r2sw7,256,-1a2 g2b4g4f+2 a-4a4
11 b4.b8<d-4d4e1>a2.&sw1,256,-1a2r2. ¦:6 r1 :¦ sw3,256,-1<<
11 ¦:4 r1 :¦
11 l04 [ r1 r4c>ba f2b-2 g2b-2 q15a1+4&sw6,256,-1a2. q16 l08 ] :¦
18 ¦:4 r1 :¦
18 l04 r1 [ r4age d2f2 d2g2 q15 f+1+4&sw6,256,-1f+2. q16 l08 ]
18 ¦:0 ¦:12 r1 :¦ >> r2sw7,256,-1a2 g2b4g4f+2 a-4a4
18 b4.b8<d-4d4e1>a2.&sw1,256,-1a2r2. < ¦:6 r1 :¦ sw3,256,-1<
18 ¦:4 r1 :¦
18 l04 r1 [ r4age d2f2 d2g2 q15 f+1+4&sw6,256,-1f+2. q16 l08 ] :¦
12 ¦:4 r1 :¦
12 l08 [ r4f+4e4d4c1>b-2<dc>b-<c>b-1a1+4&sw1,256,-1a2+4 l04 ]
12 ¦:0< ¦:6 r1 :¦sw3,256,-1
12 ] r2g2d2>b2< d-1+1 >b1+1<[
12 [ r2f+4d4 >b2<d4e4 f+4.a8 a2&sw4,256,-1a2r2 sw3,256,0 ]
12 ] r2<d-2> [ b2a2&sw4,256,-1a4r1r2. ¦:5 r1 :¦ sw3,256,-1
```


★ベーマガ購読者の平均年齢を教えてください!!(千葉県木更津市・秋野宏和19歳)……**【影**：10歳から60歳くらいかな？**編**：…どこが平均ですか。**影**：ところでさ，平均出すのってどうやるんだっけ？**編**：全部を足して，２で割るんですよ。**つぐ美**：違うわ，それ。**】**

```
219 : 12 ¦:4 r1 :¦
220 : 12 [ l08 r4f+4e4d4c1>b-2<dc>b-<c>b-1a1+4&sw1,256,-1a2+4 l04 ] :¦
221 :
222 : 19 ¦:4 r1 :¦
223 : 19 [ l08 r4a4a4a4a1 f2ffffd1 d1+4&sw1,256,-1d2+4 l04 ]
224 : 19 ¦:0 ¦:6 r1 :¦ sw3,256,-1
225 : 19 r2 ] b2a2g2a1+1g1+1 [
226 : 19 [ r2a2.g4f+4g4a4.<d-8d-2.r2. ]
227 : 19 ] r2e2 [ d2d-2&sw4,256,-1d-4r1r2. ¦:5 r1 :¦ sw3,256,-1>
228 : 19 ¦:4 r1 :¦
229 : 19 [ l08 r4a4a4a4a1 f2ffffd1 d1+4&sw1,256,-1d2+4 l04 ] :¦
230 :
231 : 13 ¦:10 r1 :¦
232 : 13 ¦:0 ¦:4 r1 :¦
233 : 13 r2d-2>b2a2b1+1< r2d-2>b2a2b1+4
234 : 13 ]]<b4a4g4f+2d2. b4a4g4a2a2. b4a4g4 e2d-1+4 ef+gf+ed8+2..r8
235 : 13 e0&g d0&f+ d0&>b< e0&d- d0&>a2.&sw1,256,-1 a2r2. ¦:3 r1 :¦ sw3,256,-1 [[
236 : 13 ¦:10 r1 :¦ :¦
237 :
238 : 14 ¦:4 r1 :¦
239 : 14 r4f+a<df+8+4> r4ea<ce8+4> >rb-<fb-<d>b-fd > g2
240 : 14 b-48<d48g48 b-8. d48g48b-48<d8.> ¦:2 r4df+a<d4.> :¦
241 : 14 ¦:0 ]] >b<f+b<d8+2> c+f+a<c+8+2> dgb<d8+2> df+a<d8+2>
242 : 14 ¦:2 ¦:2 d-f+a<d-8+2> :¦ ¦: dgb<d8+2> :¦ :¦ ¦:13 r1 :¦ [[
243 : 14 ¦:4 r1 :¦
244 : 14 r4f+a<df+8+4> r4ea<ce8+4> >rb-<fb-<d>b-fd > g2
245 : 14 b-48<d48g48 b-8. d48g48b-48<d8.> ¦:2 r4df+a<d4.> :¦ :¦
246 :
247 : 15 f+0&ea<d2. c>ae2. f+0&ea<dc+ed>b <c+> a2 ] c0&e2 [ ¦:6 r1 :¦
248 : 15 ¦:0 ¦:25 r1 :¦
249 : 15 f+0&ea<d2. c>ae2. f+0&ea<dc+ed>b <c+> a2 ] c0&e2 [ ¦:6 r1 :¦ :¦
250 :
251 : 16 ¦:2 a0&d a0&e :¦ ¦:6 r :¦
252 : 16 ¦:0 ¦:25 r :¦
253 : 16 ¦:2 a0&d a0&e :¦ ¦:6 r :¦ :¦
```

以下は確認用データです。打ち込む必要はありません。

・所要クロック数（smcの-pcオプション）

Trk:	Total:	LP Start:	LP End:	LP Total
1:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
2:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
3:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
4:	15879mc	2112mc	8832mc	6720mc
5:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
6:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
7:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
11:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
12:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
13:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
14:	15816mc	2112mc	8832mc	6720mc
15:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
16:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
17:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
18:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc
19:	15936mc	2112mc	8832mc	6720mc

・チェックサム（smcの-psオプション）

	1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	Total
0	.....	..PU7	.Y1H2	.HU9G	P.3U1	UR.FB	5BFXC	BG5P.	.2567	P38.B	42AE
50	F3PGS	YG80S	74.JT	P64YT	5865H	T.CL4	1PJW3	02WXK	GR.K8	7JY3.	9C1E
100	DR5YA	RLU7N	S8K2N	6FL0D	F8UTY	WDLGU	TFCKL	9.4.R	3Y.YT	H8.YD	DF68
150	RY.6T	0MFN6	W.Y1C	KA551	.DXAJ	A6C.D	T.RAH	SCRH.	BGHR9	BJ.1J	D5EF
200	ZR16.	89M18	C.L4P	DBZLU	.UEU3	95UL.	1EDFW	T.ZD9	0TZD5	.U3H.	DB27
250	T1H..	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	BECE
Total	GHCYL	8CD0R	1ASFD	HTW97	7GR4M	WPXWS	3BF3S	ZKXJU	W9JHN	WPFSC	7140

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.08Cです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。
●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。
●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。
●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。
●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。
URL＝http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/
「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。
E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp
「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★質問です。「読ホン」は文字制限があるのですか？また，締め切り日は，毎月何日ですか？（神奈川県横浜市・**勝又弓雄21歳**）……**【編**：字数制限も締め切りも特にありませんが，投稿が載るのは2か月先の発売の号になります。目安として覚えておいてね。**】**

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

TETRIS PLUS
(テトリス プラス)

●栗田英樹　©JALECO

元祖落下系？

SPICE用リスト第８弾は，JALECOの「TETRIS PLUS」からお届けします。筆者はじっくり考えるパズルゲーム（例えば倉庫番）はそこそこできるのですが，リアルタイムで進行するゲーム，特に画面上方からブックなどが降ってくるタイプのゲーム（一説には「落ちゲー」というらしい）は大変苦手です。一番シンプルなテトリスですら満足にできないのは悔しい，ということで購入したのがテトリス・プラスなわけですが，パズルモードにはまってしまって元祖テトリスのほうはさっぱりです。

リストについて

今回のリストはこれまで掲載した筆者のリストの中で一番短いものです。FM音源のリストを掲載していたころは，音色定義にかなりの部分を割いていたのですが，このごろは音源の初期化に色々と手間がかかるのがリストを長くしてしまう原因の一つだと考えられます。また，最近のゲーム音楽自体の規模も大分大きくなってきたこともあげられます。そのようなわけで，毎回の選曲も悩みの種の一つとなっています。

あとがき

この曲は各所に似たパターンが現れるので，マクロ定義や，パラメータ置換を用いて入力の手間や入力量を軽減し，入力ミスの現象を狙っています。こういったことが手軽にできるのがSMCの利点であると思います。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

『テトリスプラス』のプログラム・リスト

```
;-------------------------------------------------------------------------
;         「TETRIS  PLUS」より
;        データ入力      栗田英樹
;        コンパイル確認  SMC V1.08C
;-------------------------------------------------------------------------
#include           <smfstd.smi>
#include           <smf_gm.smi>
#include           <rol_gs.smi>
#include           <yuu.smi>
;-------------------------------------------------------------------------
#music-name        "from TETRIS PLUS (JALECO) for SC-55"
#copyright         "Copyright (C) 1996 JALECO"
#programmer        "栗田英樹"
#instrument        "Roland SC-55 series"
;-------------------------------------------------------------------------
#division          48
#tempo             146
#beat              4/4,48,8
;-------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-------------------------------------------------------------------------
2          ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}          @z1
3          ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}         @z10     $W
4          ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}              @z10     $W
5          ${Name:"Bass"}                               @z1      $W
6          ${Name:"Brass 1"}                            @z2      $W
7          ${Name:"Brass 2"}                            @z3      $W
8          ${Name:"Synth. A"}                           @z4      $W
9          ${Name:"Synth. B"}                           @z5      $W
;-------------------------------------------------------------------------
2          @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}            r4
2          @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}        r4
2          @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2           ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2          @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2           ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2           ${cho-str:$7F} r2
2          @{REM:"Voice Reserve"}
2          ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-------------------------------------------------------------------------
;                        Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                        ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                      ${init-Nop:}
5                        ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                        ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
7                        ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
8                        ${init: 2, 0, 40, 24,   0}
9                        ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;-------------------------------------------------------------------------
2                 @O16 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0               $X
```


★タウンズ用のソフトは，どうして「おたのしみプレゼント」に載らないの？（長野県上伊那郡・松村匡樹17歳）……【編：う～ん，新作がなあ…。影：ならば私が開発した，この「自爆プログラム」を。編：どうするんですか？影：プレゼント。編：できません。】

```
3,4                   r1      r1      r1      r1             $X
5             @033 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
6             @061 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X-3
6      r1 ${cutoff2:-4} r1 ${resonance2:-4} r1 ${e-at2:-1}
7             @062 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
8             @100 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
9             @099 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
;-----------------------------------------------------------------------
2          i-1 o2 @%1 L 8 u100 @q0 q%2 @[+20 @]-20
3          i 0 o2 @%1 L 8 u070 @q0 q%2 @[+10 @]-10
4          i 0 o2 @%1 L16 u070 @q0 q%2 @[+10 @]-10
5          i 0 o2 @%1 L16 u072 @q1 q%0 @[+20 @]-20
6          i 0 o4 @%1 L 8 u094 @q1 q%0 @[+10 @]-10
7          i 0 o4 @%1 L 4 u070 @q1 q%0 @[+10 @]-10
8          i 0 o5 @%1 L 0 u072 @q1 q%0 @[+10 @]-10
9          i 0 o5 @%1 L 8 u072 @q1 q%0 @[+10 @]-10
;-----------------------------------------------------------------------
;          Sequence
;-----------------------------------------------------------------------
#define bd01:c]c[rrrcrr c16]c16c[rrrcrr
#define sd01:rr]d[rrrdr rrdrr16]]d.[[dr
#define hh01:f+]]f+[f+]f+ [f+]rf+r[[
#define bs01:?1r?1r?1?1r?1 ?1r?1r?1?1r?1
#define cd01:?1 8.?1 8.?1 8 ?2
;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9           ¦:0
;-----------------------------------------------------------------------
;          A part
;-----------------------------------------------------------------------
:
;                     10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2          ${voice-reserve:03,02,02,04,04,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                     Dr Bs B1 B2 S1 S2
:
*          Drum
2          L 8 ¦:12 ${bd01:} :¦
3          L 8 ¦:12 ${sd01:} :¦
4          L16 ¦:48 ${hh01:} :¦
:
*          Bass
5          o3 L16
5          ¦:3 ¦:6 ${bs01:c} :¦ ¦:2 ${bs01:d} :¦ :¦
:
*          Brass 1
6          o5 L 8
6          r1 r1 r1 r2a4g4 e4r2. r1 r1 r2r>a<gf+
6          ¦:2 e2d.g.d e2r2 f+2g.f+.d-c2r4.>b16<c16
6          >a2<g2 : e2d2 ef+2.. r2r>a<gf+ :¦
6          e2b2 a1 r1
:
*          Brass 2
7          o4 L 4
7          ¦:16 r1 :¦
7          c1& c2>g<c d2r2 d2<g8.f+8.d8>
7          e0&<c2e2 c2e2 d1 r1
:
*          Synth. A
8          o4 L 0 ¦:3
8          ¦:2 ${cd01:e&g ,r2} :¦ ¦:2 ${cd01:d&f+,r2} :¦
8          ${cd01:e&g ,r2} < ${cd01:>g&<c ,r2} >
8          ${cd01:f+&a,r2} ${cd01:f+&a,r8d&f+8f+&a8r8} :¦
:
*          Synth. B
9          o4 L 8
9          ¦:24 ef+ga&aef+g :¦
:
;-----------------------------------------------------------------------
;          B part
;-----------------------------------------------------------------------
:
*          Drum
2          L 8 ¦:4  ${bd01:} :¦
3          L 8 ¦:4  ${sd01:} :¦
4          L16 ¦:16 ${hh01:} :¦
:
*          Bass
5          o3 L16
5          ${bs01:e} ${bs01:e-} ${bs01:d} > ${bs01:g}
5          ${bs01:f} ${bs01:g}  ${bs01:a}   ${bs01:a} <
:
*          Brass 1
6          o5 L16
6          r2babrb8b8 r2<d-cd-rd-8d-8 fec4.>afd4. >b<dcg>b<dcgfefgagab<
6          L 8 c2d.c.>b< d2e.d.e L 4 ec+>ag f+ef+g
:
*          Brass 2
7          o6 L16
7          r1 r1 ]dc>a4.r2[ r1 r1 r1 r1 r1
:
*          Synth. A
8          o4 L 0
8          g&b8r2.. g&b-8r2.. f&a8r2.. d&g8r2..
8          f&a8r2.. g&b8r2.. a&<c+8>r2.. r1
:
*          Synth. B
9          o4 L 8
9          ¦:2 ggf+g rgrg :¦ ffef rfrf ggfg rgrg
9          ffef rfrf ggfg rgrg ¦:2 aaga rara :¦
:
;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9           :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;-----------------------------------------------------------------------
;          end of file.
;-----------------------------------------------------------------------
;          以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;            Trk:       Total: LP Start:     LP End:  LP Total
;              1:         0mc
;              2:     12984mc      192mc     6336mc     6144mc
;              3:     13008mc      192mc     6336mc     6144mc
;              4:     12962mc      192mc     6336mc     6144mc
;              5:     12972mc      192mc     6336mc     6144mc
;              6:     13152mc      192mc     6336mc     6144mc
;              7:     13056mc      192mc     6336mc     6144mc
;              8:     13056mc      192mc     6336mc     6144mc
;              9:     12984mc      192mc     6336mc     6144mc
;・チェックサム
;         1      6     11     16     21     26     31     36     41     46  Total
;    0 ..... PU7C. JPU7. HRU.6 KWZM1 ....7 T.100 NXOKX .TC2W H6G8A  7362
;   50 ..JRS DJ2C. 5YKC5 DXB.1 U68CX 6F... 42M9D .K.K. ..P.. TJPE.  494F
;  100 9LN.H NCMA5 .JUMP A.X3C KF.YZ 6..1. .TTSM .9LE9 .HDW4 .JH9.  1373
;  150 X6R6. YZ53. .M... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  C732
;-----------------------------------------------------------------------
;Total BG8BY B2LBC EJ6ZF L1DA7 4SHTS LS01X 2RP7Y 4EU36 023XC RTJWR  35DE
;-----------------------------------------------------------------------
```

★まったく，電子関係のものには，ホコリがたまる……久しぶりにパソコンの裏を見たら……おー壊れそうー!!（広島県安芸郡・羽生賢太郎14歳）……【**影**：テレビの裏なんかも見てごらん。けっこうすごいよ。**編**：影さんの裏も…。おー，すごい。**影**：し…失礼な。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：今月はTOWNSの投稿が熱かったですねぇ。

影：大作が何本かあったね。

Dr.D：ぜひとも紹介したかったのじゃがプログラムがあまりにも長すぎるのはちょっとなぁ。

編：300行を超えると，打ち込む苦労も並大抵ではないですからねぇ。打ち込みミスを見直すのも大変ですし。

Dr.D：そうじゃなぁ。Syntax error（文法まちがい）等は比較的見つけやすいんじゃが，Illegal function call等はエラーの出た行ではなく，他のところにまちがいのある場合があるからのぉ。

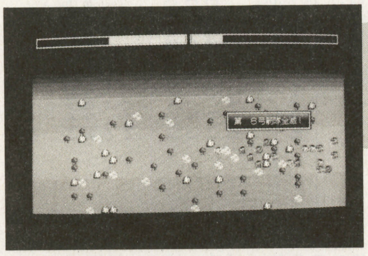
影：そうそう。せっかく何時間，何日もかけて打ち込んだのに，結局動かなかったりすると，俺の苦労はいったい…って気持ちになるんだよなぁ。

編：慣れてくると，エラーによって入力ミスの箇所が，何となく予想がつくようになるんですけどね。

Dr.D：せっかく作っても打ち込んでもらえなければむなしいじゃろう？初心者のみんなにも楽しんでもらえるプログラム作りを心がけよう。

編：では，今月のベスト・プログラムの発表です。PC-9801用「ガイア戦役」はいかがでしょう？

Dr.D：NAO.君はシミュレーション・ゲームを作らせたら天下一品じゃのぉ。プログラムが長すぎるのは難点なんじゃがな。



◀PC-9801用「ガイア戦役」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**FM TOWNS用「箱庭鉄道」／片桐さとし**（**Dr.D**：鉄道シミュレーション・ゲームじゃな。これはかなりすごいぞ。鉄道を経営するのではなく，車窓からの景色を観察するのが目的なのじゃが，すばらしい出来だったぞ。リストがあまりにも長すぎて，残念ながら誌面での掲載はむずかしいのう。）

●**PC-9801用「Mr.@ General Version」／横山一紀**（**影**：あれー？1画面プログラムの迷路なんだけど，絶対クリアできない面ができたりしちゃうよ。）

●**PC-9801用「ROMANN48」／Blue Mirror Soft**（**影**：レースゲームだけど，なんか爽快感がないなぁ。プログラムが短いのはいいんだけどね。短いプログラムは猿のようにはまるゲームを目指そう！）

投稿ありがとう

安瀬　淳／渡辺剛史／杉田英一／清野大介／岩崎泰隆／辻　智幸／江崎卓也／タニーファーム／小川勝彦／吉村健太／Blue Mirror Soft／中村　稔／古和洋飛／伊東哉和／佐藤琢哉／工藤賢志／藤田優樹／井岡　一／村越定秋／藤村二郎／モンキーソフト／パチプロ／小平　拓／藤沼道彦／渡辺幹靖／小野田　慎／yukihiko／野田フーミン／橋　義寛／合田君直／池中洋二／高橋　聡／谷津貴一／五味章介／田山秀臣／小松　隆／陳　明士／Koukichi Soft／岩崎泰隆／加藤紀生／伊佐野利貴／河内智巳／木股義弘

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

対応機種&言語：ＰＣ－９８０１シリーズ
(N88-日本語BASIC(86) DISK BASIC)

下記の命令を実行すると、ＡＡＡという文字（１バイト系文字）が、市販のシューティングゲームのような文字になります。
しかし、これを実行すると、２バイト系全角文字の表示がおかしくなってしまいます。
元の文字に直すには、ＷＩＤＴＨ命令を実行して下さい。

```
10  PRINT "AAA"
20  PRINT "ＡＡＡ"
30  OUT &H68,6
```

２バイト系全角文字が使えなくなるのは、痛いですが、漢字の表示が無いゲームなどに使ってみるといいでしょう。

▲愛知県日進市・大石正和

ＰＣ－９８００シリーズ
ＮＳ８ＢＡＳＩＣ（ＤＩＳＫのみ）

おそらくＤＩＳＫＢＡＳＩＣしか効果がないと思います。

タイトル：ＤＩＳＫＢＡＳＩＣのための
ライトプロテクト解除法

誰かにせっかく作った作品を
セーブ"ファイル名",P
ってやられてリストが見られなくなったことはありませんか？
そんなことを解消するためにこんなプログラムを打ってみたらなんとリストが見られるではありませんか！
まず始めにリストを見たいファイルを開いてください。
そしてこれを打ち込んでください。

```
DEF SEG=&H60
POKE &H6D7,0
```

ほらリストが見られたでしょう。ちなみにアンダーラインが引いてある０の数を１にすると逆にプロテクトをかけることができます。

▲岡山市・田中裕介

影さんのマジックボックス
ワンポイントテクニック

☆☆☆☆☆☆　使用環境　☆☆☆☆☆☆
ＰＣ－９８シリーズ互換機
DISK版,DOS版両対応

☆☆☆☆☆☆　内　容　☆☆☆☆☆☆

このプログラムは、ファイル名が入力され、拡張子が省略されたときに、決められた拡張子を付加する物です。以下のプログラムでは[.BAS]が付加されます。

```
10 INPUT "ファイル名＝";F$
20 IF INSTR(F$,".")=0 THEN F$=F
$+".BAS"
30 PRINT F$
40 END
```

▲青森県西津軽郡・工藤賢志

■で・ば・ぐ　10月号113ページから掲載のPC-9801用「Schedule helper」のリスト中420〜440行に欠けがありました。正しいリストを掲載し，訂正いたします。（編集部）

▶10月号PC-9801用「Schedule helper」の正しいリスト

```
420 LOCATE 6,22:PRINT "よろしいですか。":FX=3:GOSUB *FK
430 GOSUB *F:IF F=2 THEN 510
440 GOSUB *DM:LOCATE 6,21:PRINT "印刷中です！！"
```

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規・継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　　）※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3-51961（右詰めにご記入ください）　通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）　97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-289-0121	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	099-226-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑪

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	歳
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月　・時々　・初めて 読む		何人で読みますか　（　　）人	

お楽しみプレゼント⑪応募欄
＊256ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名：

インターネット・アンケート
・すでに始めている(自宅で・学校で・職場で)　・開始予定　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑪ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●紹介してほしいソフトは？(ゲーム/教育/アプリケーション)

タイトル名：　(機種：　)

●今月号の別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。(興味ある　わからない　興味なし)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
♣ハード／アクセサリ		
ＮＥＣ	表２見開き	1
サンクレスト	後付281	2
東芝	表４	3
◆メディア		
帝人	前付カラー５	4
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー10	5
サイトウコード	前付カラー23	6
インターコム	前付カラー32	7
日本ビクター	中付カラー148〜149	8
ＳＰＳ	中付カラー150	9
マスターピース	中付カラー151	10
セガ·エンタープライゼス	中付カラー154	11
日本ファルコム	表３	12
♠レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー229	13
ポニーキャニオン	記事中カラー234	14
♣学校関連		
コナミＫＣＥスクール	前付カラー６	15
代々木アニメーション学院	前付カラー13	16
日本ゲームデザイナー学院	前付カラー15	17
日本工学院専門学校	前付カラー17	18
バンタン電脳情報学院	前付カラー19	19
東京ゲームデザイナー学院	前付20	20
◆中古基板販売		
トライ	記事中266	21
キョーワインターナショナル	記事中267	22
♥別冊付録「DOS/V製作」		
TWO TOP/ユニテク電子/若松通商/ピーショップ ピーテン/ロケット/メディアバレー/日本AMD		23

キリトリ線

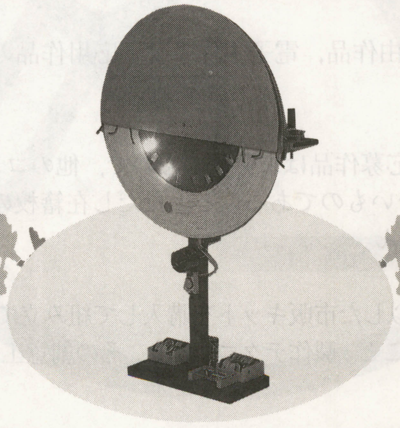
第13回

【平成9年度】

ひらめきNo.1は誰だ?

エレクトロニクス工作コンテスト

応募の御案内

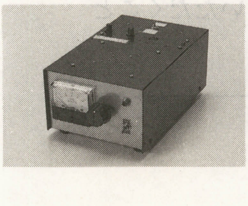
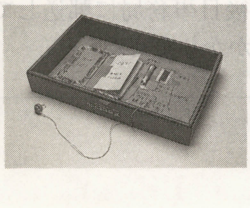
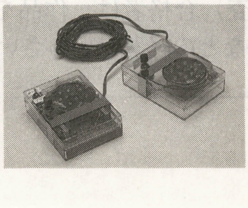
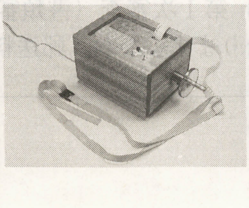
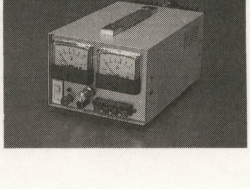


昨年度の入賞作品から
泥棒防止目玉
水野正也君(愛知県豊田市)

主催：電波新聞社
後援：文部省・通商産業省・郵政省
協力：朝日学生新聞社

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し、賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は、科学技術のうち、特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について、創造・工夫に富んだ作品を広く募集し、表彰を行い、賞品を贈呈することにより、青少年の創意、創作、工夫する力を育て、科学技術の振興奨励を図ることを目的に、昭和60年より毎年実施されています。今年も多数の児童・生徒の皆さんに参加いただけますようお願いいたします。

応募の規定

応募資格　全国の小学生・中学生・高等学校の児童・生徒であること（個人またはグループ）

募集部門　小学生の部，中学生の部，高校生の部

応募用紙　この案内書についている応募用紙を使用してください

募集期間及び発表

（1）募集期間　平成９年９月８日(月)～平成10年１月16日(金)
（2）審査及び発表（平成10年２月下旬）までのプロセス

応募用紙締切	入選発表 書類審査	作品締切	作品審査	発表
１月16日	１月下旬	２月上旬	２月中旬	２月下旬

送付先　(株) 電波新聞社「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL (03) 3445-6111（代表）

応募の注意事項

（1）指定作品，自由作品，電子工作キット応用作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

（2）コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

（3）指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，自分なりの創意工夫を加えたものであること。製作テクニックと，その創意工夫の程度を競うものとします。

応募要領

（1）応募の場合には，所定の応募用紙に記入した上，学校長の捺印を得てエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出（郵送）すること。なお，応募用紙が足りない場合は事務局に請求してください。コピーを使用してもかまいません。

（2）第１次審査（書類審査）合格者は、作品を後日事務局に郵送していただくことになります。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

応募作品について

A. 指定作品の部

別記指定作品15種類のうちから1種類を選び，製作する。配線図の指定はない。この場合，下記の4点に重点をおいた作品であること。

1. 基本的な製作テクニック（例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など）
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ（例：作品が実際に動くなど）

B. 自由作品の部

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した，創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の5点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと（コストパフォーマンスの良さ）
5. 技術力の高さ

C. 電子工作キット応用作品の部

市販の電子工作キットを応用製作した作品であること。

1. キットを組み立て，それに何らかの応用・工夫を加えたものであること
2. 作品の審査については，「A. 指定作品の部」「B. 自由作品の部」のどちらかに分類して行う

賞状・賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状・賞品・記念品を授与する。

受賞作品の発表等

（1）入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

（2）受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う（予定）。

（3）応募作品は原作として，審査終了後4カ月以内に応募者に返却する。

特許及び商品化権

受賞作品の著作権・商品化はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・商品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

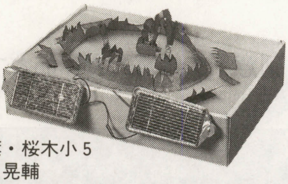
指定作品，及び参考図書の一例

指定作品

1.太陽（光）電池応用システム　2.定電圧電源　3.パソコン周辺機器
4.スピーカーシステム　5.アマチュア無線関連　6.模型・ロボット
7.オーディオ・アンプ　8.ミニオルガン　9.電子ルーレット
10.メロディ・ボックス　11.お風呂水位ブザー　12.AM/FMラジオ
13.デジタル時計　14.音声合成キット　15.光線銃

最近の応募にみる指定作品例（学校・学年は入賞当時のもの）

1．太陽（光）電池応用システム

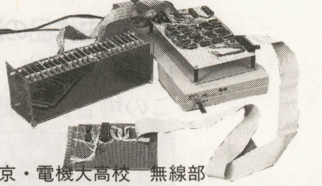


千葉・桜木小5
堀　晃輔

2．定電圧電源

三重・松阪工業高3
加藤博規

3．パソコン周辺機器



東京・電機大高校　無線部

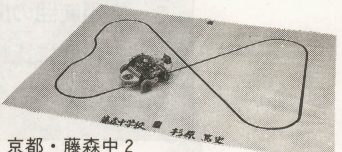
4．スピーカーシステム

東京・城北中1　猪又健太郎

5．アマチュア無線関連

愛知・市木小5　副田晋司

6．模型・ロボット

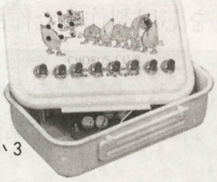


京都・藤森中2
杉原篤史

7．オーディオ・アンプ

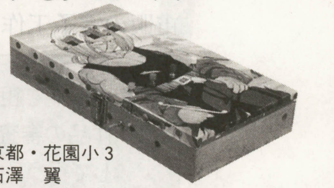
茨城・多賀中3
中川幸樹

8．ミニオルガン



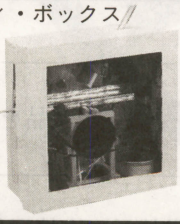
千葉・八幡小3
程田加奈子

9．電子ルーレット



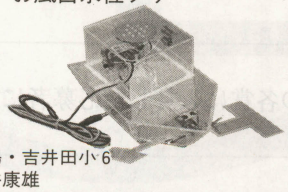
京都・花園小3
石澤　翼

10．メロディ・ボックス



群馬・大田小6
長瀬大樹

11．お風呂水位ブザー



福島・吉井田小6
白井康雄

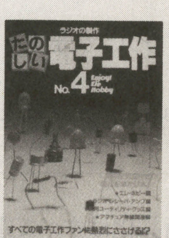
12．AM/FMラジオ

北海道・南か丘中3
本田瑞希

参考図書の一例（電波新聞社）

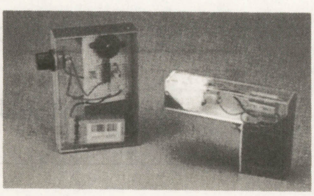
●月刊「ラジオの製作」

●図解エレクトロニクス工作
No.1～No.10



●たのしい電子工作
No.1～No.4

15．光線銃



神奈川・国府中3
山北剛史

協賛会社一覧，及び審査委員会

▶▶協賛会社一覧（予定・順不同）◀◀

［ア行］	河内研究所	東芝	［マ行］
アイコム	［サ行］	トライシンク	松下電器グループ
秋月電子	三和電気計器	［ナ行］	［ヤ行］
アルインコ	三洋電機	日本ビクター	八重洲無線
アルプス電気	シャープ	日本コロムビア	［ワ行］
エーオーアール	菅野電気研究所	日本マランツ	若松通商
奥村印刷	スーパービデオ	日本無線	ワンダーキット
［カ行］	摂津金属工業	［ハ行］	［ラ行］
カイセ	ソニー	パイオニア	ロケット
共立電子産業	［タ行］	白光	
ケンウッド	第一電波工業	日立マクセル	
コメット	TDK	日立製作所	

▶▶「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員（順不同）◀◀

坂元　昂（委員長）　東工大名誉教授兼放送教育開発センター所長

飯利雄一（副委員長）　元文部省初等中等教育局視学官，広領域教育研究会顧問

江田　稔（委　　員）　文部省初等中等教育局視学官

榎本成己（委　　員）　東京都立山崎高等学校教頭

八木一生（委　　員）　東京都立調布北高等学校教諭

高田善次（委　　員）　全国中学校理科教育研究会会長

大宮光徳（委　　員）　前全日本中学校技術・家庭科研究会会長

菊田英一（委　　員）　全国小学校理科研究協議会会長

粟野俊昭（委　　員）　全国小学校理科研究協議会理事

▲審査委員会の風景。第一次審査合格の全作品が紹介され、検討される

賞の種類と賞品

賞の種類（予定）

文部大臣奨励賞

小学生の部――――1点
中学生の部――――1点
高校生の部――――1点

特別賞（朝日学生新聞社賞）

小学生の部――――1点
中学生の部――――1点
高校生の部――――1点

努力賞

小学生の部
中学生の部 ――――若干名
高校生の部

優秀賞

小学生の部――――3点
中学生の部――――3点
高校生の部――――3点

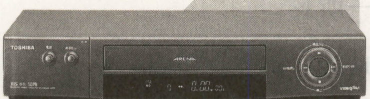
佳　作

小学生の部――――5点
中学生の部――――5点
高校生の部――――5点

賞品

賞状のほか下記の賞品等を予定しております。

文部大臣奨励賞



ビデオデッキ

優秀賞

CDラジカセ

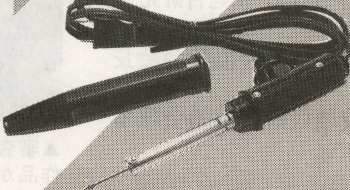
佳　作

電子手帳

努力賞

デジタルマルチメーター

入　選



ハンダごてセット（書類審査合格者）

参加賞

特製シャープペン

（様式1）

第13回〈平成9年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長　殿

平成　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名）	性別	応募者住所（都道府県から）	
フリガナ	男 女	〒（　　　―　　　） TEL（　　　）　　―	
所属学校名		校長名	
都道府県（　）国立・公立・私立　学校　年　組		印	
学校の住所		指導教官名	
〒（　　　―　　　） TEL（　　　）　　―		印	

●下記の通り応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ (○でかこむ)	**指定作品** **自由作品** **キット応用**	**作　品　名**	
部　　門	小学生の部，中学生の部，高校生の部（○を付ける）		
作品のねらいまたは動機			
製作時に工夫したり努力した点 （指定作品，キット応用作品の場合は，改良点などを書く）	1. 2. 3. 4. 5.		

〈記入上の注意事項〉　①「作品のねらい，または動機」,「製作時に工夫した努力した点」については，丁寧にしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，審査における重要な判断材料となります。
②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は、この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

キリトリ線

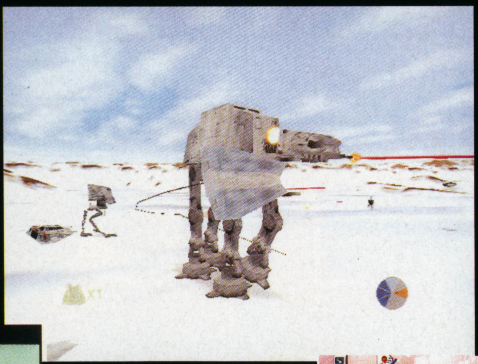
配線図 **回路図** おおまかなものでもよい					
単価の安いものは書かなくてもよい	部品名	型番	価格（円）	数量	その他
	総経費		**円**（おおよその数字でよい）		
参考図書 **キット名** （くわしく書いて下さい）					

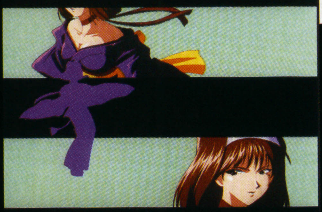
作品の写真等（外観や内部の写真を3枚程度貼り付けて下さい。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意して下さい。）

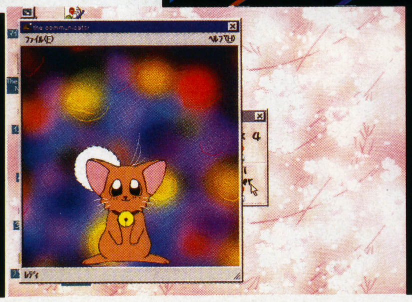
（おおよその大きさ：幅　　　　cm×　　　　cm×高さ　　　　cm）

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド







BASIC MAGAZINE NEWS
●システムソフトが新ブランドを設立 … 155
●『ハンター2』と『セイヴァー2』が同時にリリース／ … 156

PC版『サクラ』の第2弾は超豪華なアクセサリー集／
『サクラ大戦』アクセサリー集ふたたび!! … 157

最新チップPowerVRTMPCX2搭載
PC 3DEngine2発売!! … 158

アメリカでEAとMAXISが合併
うぃん!! ウィン!! Windows … 160

パソコンに自分の声で命令しよう／
いま，音声認識ソフトがおもしろい／ … 164

編集部の動物好きによるDIGITAL PET特集・後編
機械じかけのDNA … 166

『ダンジョンキーパー』を生き抜く方法・上級編
ダンキーマスターへの道 … 168

ニンテンドウ64タイトルがWin95に登場
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE … 170

Falcom Windows95 NEWS第7回
ヴァンテージマスター・登場人物紹介の部屋 … 171

日本ファルコムの名作がセガサターンにて復活
ファルコムクラシックス … 172

PS版『ぷよぷよSUN決定盤』が発表された
とことんぷよぷよSUN … 174

1985年・Part2『山口君と女の子』
アーケード・ゲーム・グラフィティ … 176

有明ビッグサイトにてビッグ・タイトルが集結／
'97アミューズメントマシンショーREPORT … 178

AMショー出展タイトル特集
①私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES … 182
②電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム … 183
③バーチャファイター3tb … 184
④ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK … 186
⑤サイキックフォース2012 … 188

Fooすけのナンかチョーダイ／ AMショー・スペシャル … 189

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる／
97年10月に発売される全304本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 191

ファイナルステージ … 235
サイキックフォース命EX … 236
サイキックフォース2012（仮タイトル） … 237

宮崎教授のGダライアス短期集中講座番外編
「Ver.2」での変更点大公開 … 240

馬なり1ハロン劇場3DX ネットワーク対戦版 … 242
ディアブロ世界への誘い … 244

●WILD CARDS … 247
●ゲーム考現学 … 248
●読者の闘技場 … 250
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 251
●読者のページ～あくせすROOM … 254
●対局囲碁ソフトの祭典「FOST杯」レポート … 255
●おたのしみ読者プレゼント／
ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 256
●CHALLENGE／ HIGH SCORE／ … 258
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 265
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 268

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

Victor・JVC

"HIS MASTER'S VOICE"

伝説のRPG3タイトルが、サターンでよみがえる。

ファルコムクラシックス

Falcom Classics

©1997 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED.
©1997 NIHON FALCOM Co.

11月6日発売予定
ただいま店頭
予約受付中!

『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『イース』——ファルコムの
名作RPG3作品が、ワンパックになった豪華版。いよいよ、サターンに登場。

●グラフィック、BGMは全面リニューアルし、感動一新。●3ゲームとも、オリジナルモードとサターンモードの2つから選択可能。1本で6通りの楽しみを実現。

一時代を創った、あのドラゴンスレイヤー
シリーズのルーツがここに。

ドラゴンスレイヤー

日本のRPGに新たな方向性を示した、エポックメイキング的な名作。一時代を築いた同シリーズのルーツでもある。アクション性とパズル的な要素が強いRPG。

パソコン版で45万本以上の大ヒットを
樹立した、初期RPGの金字塔的作品。

ザナドゥ

縦割りされたマップ内を横に進んでいく、サイドビュータイプのRPG。80種類以上の敵、異なる7つの能力を駆使し、聖地ザナドゥに隠された謎と魔王ガルシスに挑め。

予約特典! 本ソフトをご予約の方に、オリジナルポスター(イースの双子の女神)をプレゼント!

初回限定2枚組同時発売! ●初回限定2枚組 標準価格6,800円(税別) 声優のボイスドラマやムービー、ゲームキャラクターのイラスト画集などを収録した、スペシャルCD付・2枚組。 ●通常1枚版 標準価格5,800円(税別)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311

Falcom®
SEGA SATURN
Victor
PRODUCE
YOUR
IMAGINATION.
Ys
「優しさ」をテーマに、一大センセーションを
巻き起こした、アクションRPGの傑作。
イース
広大な世界観と魅力的な
キャラクター、起伏に富ん
だシナリオで、今なお愛さ
れつづけるアクションRPG。
個性的なボスキャラとの戦
闘の面白さを堪能しよう。
とても大切な
銀のハーモニカを
盗賊に盗まれて
しまいました。
百余冊の冒険書を残した冒険家
『アドル＝クリスティン』
「女神フィーナ」の
フィギュアが
当たる！
お買い上げの方に、
プレゼント！
ソフト同梱のアンケートハガキでご応募ください。抽選で ●すでに絶版となっている「女神フィーナ」(イース)のフィギュア(500名様)、もしくは ●「ファルコムクラシックス」オリジナルテレカ(1000名様)が当たります。('97年12月末日消印有効／当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。)
※賞品は、組み立て前のものとなります。
専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
日本ビクター株式会社

(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

Published Under License by S.P.S Co.,Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software,Inc.
Copyright 1997 Elite Systems Limited.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

MASTER PIECE

コンビニまとめてお買上げ。

ザ・コンビニ まるごとセット

10月31日発売！

Windows 95　CD-ROM版
価格 ¥**11,800**（税別）

動作環境　●対応機種：CPU486-100MHz 以上のマシン　●必要メモリ：8MB 以上（16MB以上推奨）　●ビデオ（解像度・色数）：800 ×600 以上 256 色以上●サウンドボード：上記OSに対応する全て●要CD-ROMドライブ

「ザ・コンビニ」シリーズ全3作品をオール・イン・ワン！

経営シミュレーション

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

第5回 日本ソフトウェア大賞
エンターテインメントソフト部門
シミュレーションの部
優秀賞

第10回
130万読者が選ぶ
パソコン・ベスト・ソフト
BEST
ゲーム・ソフト部門
SOFT
日経BP社

コンビニまるごとシミュレーション！

事業全体の経営戦略から、店頭での販売戦術までを、オーナーとして体験。小さな店舗から始め、ライバルチェーンと競いながら発展させていきます。その過程は、コンビニの営業活動そのままが再現されリアルです。簡単・快適な環境で、奥深いシミュレーションの世界を楽しめるソフトです。

追加マップ＆パワーアップ

ザ・コンビニ パワーアップ・キット Vol.1

さらに楽しめる、いろいろなプラス機能搭載！

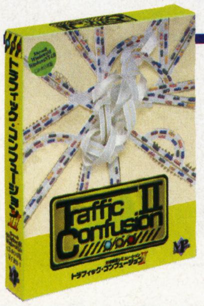
山あいの雪国や、小島がたくさん点在する内海、やたらと台風に襲われる南海の孤島など、7つの追加マップを収録。より深みのあるマップ上で、橋や埋め立て地の建設などのイベントも発生します。

異世界経営シミュレーション

ザ・コンビニ ANOTHER WORLD ～アナザーワールド～

ザ・コンビニの全く新しいオモシロさ。

ファンタジックな3つのワールドそれぞれに2マップ計6マップを搭載。「猫の世界」「剣と魔法の世界」「戦争で荒れ果てた町」、それぞれのシチュエーションはまるで異なり、建物データから商品、お客などすべてが違うのです。



渋滞解消シミュレーション

トラフィック・コンフュージョンII

Windows95,
WindowsNT4.0
CD-ROM版
絶賛発売中！
価格 ¥7,800（税別）

マスターピース・デビュー作が大幅にパワーアップして「II」登場！

「トラフィック・コンフュージョンII」は渋滞のない交通環境をつくりあげていくゲームです。画面を見ながら、交通調査やドライバーデータを基に信号、標識等を設置・調整して渋滞を解消してください。渋滞という現実問題にあなたの豊かな創造力で挑戦しましょう。

動作環境 ◆Windows95 CPU:486-100MHz 以上（Pentium 推奨）、メモリ:8MB 以上（16MB 以上推奨）　◆WindowsNT 4.0　CPU:Pentium 以上、メモリ:32MB以上
●必要 HD 空き容量：60MB 以上●ビデオ（解像度・色数）：800×600 以上 256 色以上●サウンドボード：上記 OS に対応する全て●要 CD-ROM ドライブ●MIDI対応

株式会社マスターピース
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 2-11-8 横山ビル5F　TEL.0422-21-4925

※ Microsoft、Windows は米国 Microsoft Corporation の登録商標です。
©1996,1997 Masterpiece Co.,LTD.

http://www.masterpiece.co.jp

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる　欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- ●家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ●ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

ゲームをきれいな画面で楽しむ　エンジョイ派

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意
DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
SHARP X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通 FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

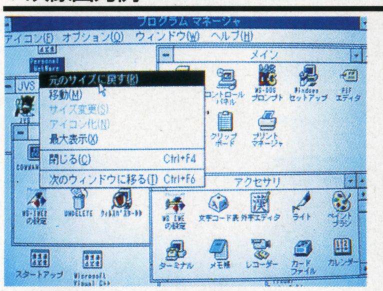
ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円（税別）

（意匠登録済　第979619号）

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

C 1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980l/PC-9821　■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル　標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz～48kHz（DOS/Vパソコンのみ）
各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）TEL06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

ALL JAPAN PRO WRESTLING
王道、ここに極まる！
1997 10.23 ON SALE!!
G.BABA
M.MISAWA
K.KAWADA
A.TAUE
K.KOBASHI
J.AKIYAMA
S.HANSEN
S.WILLIAMS
G.ALBRIGHT
J.ACE
WOLF
JEFFRY
全日本プロレス
FEATURING VIRTUA
ALL JAPAN 25 PRO WRESTLING
TM
全日本プロレス25周年記念
全日とセガの
最強タッグが贈る
究極のプロレス
ゲーム登場！
価格 5,800円(税別)
「全日本プロレス」「バーチャファイター」夢の激突！！
PLAYER SELECT
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997
SEGASATURN
This is COOL
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1−2−12
お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012-235
受付時間 月〜金10:00〜17:00（除く祝祭日）

1997 11 NEWS

BASIC MAGAZINE

CASTER：大出綾太，白川大輔

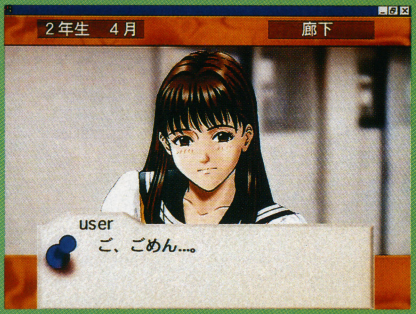
キャラクター性を前面に押し出したタイトルに注力

システムソフトが新ブランド「SystemSoft 21」を設立

システムソフトが，キャラクター性の高い作品を提供していく新しいブランド「システムソフト21(バンテアン)」を設立する。同社では『ホワイトダイアモンド』や『アクセスガールズのインターネット麻雀』(11月6日発売予定）など，これまでもキャラクター色の強い作品を手がけていたが，新ブランド創設により，ラインナップ強化を目指す意向だ。

新ブランドからは，12月に『BOYS BE…』を，つづいて来年3月に『金田一少年の事件簿〜悲報島　新たなる惨劇』をWindows95にてリリースする。どちらも講談社がプレイステーション用として発売中の作品を移植することになるが，グラフィックの描きなおしやインターネットとの連携が行なわれる予定だ。

BOYS BE…



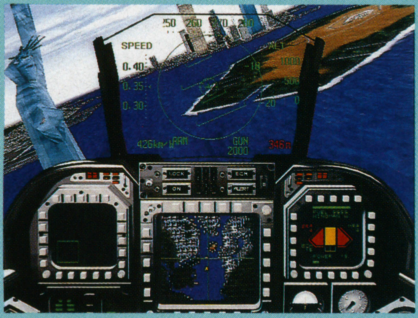
▲高校を卒業するまでの2年間で，あこがれの女生徒・花井美紀への恋を成就する恋愛SLG。同名コミックが原作になっている。価格は8,800円

金田一少年の事件簿〜悲報島　新たなる惨劇

▲同じくコミックが原作の推理AVG。原作のエピソードの後日談というオリジナル・ストーリーで，連続殺人事件の謎を解明する。価格は8,800円

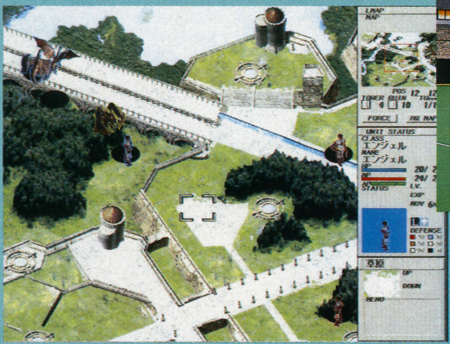
「システムソフト」ブランドでも引きつづき注目作がリリース

新ブランド設立後も，従来の「システムソフト」ブランドにて新作が発売される。『大戦略』『天下統一』といったシリーズ作品は，こちらのブランドで継続していくそうだ。現時点で発表されている「システムソフト」の新作を紹介しておこう。



▲人気フライトSLGシリーズの最新作『スーパーエアーコンバットII』。戦闘機が25機種に増加，操作性も向上している。11月6日発売，9,800円

▼『マスター ジ アーク』は，シナリオ性や映像面を強化した『マスターオブモンスターズ』最新作。12月上旬発売，予価8,800円



◀シリーズ第3弾『戦略プロ野球〜Gの逆襲』。データは最新のものを使用。11月27日発売，9800円

▶高校の総合格闘技部の顧問となり，3姉妹を育成するSLG『ハイブリッドエンジェル』。11月6日発売，9800円

▲スカイ・リラクセーション・ゲーム『アースウインズ』。さまざまな飛行法によるストレス解消を目的とした異色作。12月発売，予価7,800円

『ヴァンパイア』シリーズにふたつの新バージョンが登場
『ハンター2』と『セイヴァー2』がほぼ同時にリリース!!

'95年にアーケードに登場し，ゲームファンだけでなく，さまざまな層のプレイヤーを魅了した『ヴァンパイア ハンター』，そして現在ゲームセンターで稼働中の『ヴァンパイア セイヴァー』。この2作品のリニューアル・バージョンがほぼ同時に登場する。いずれも，取材した時点ではまだ開発中だったが，とりあえず確認できた前作からの変更点や，それぞれのちがいについて紹介しよう。

ヴァンパイア ハンター2

対戦格闘ゲームというジャンルを確立した『ストリートファイター』シリーズとは，またちがった道を進んでいった『ヴァンパイア』シリーズ。その2作目に当たるのが『ヴァンパイア ハンター』だ。モンスター同士が戦いをくり広げるという破天荒な内容ながらも，絶妙なバランスが保たれており，現在もアーケードで稼働している姿を見かけることもある。

今回リリースされる『ヴァンパイア ハンター2』は続編というより，新バージョン的な存在と言える。登場するキャラクターは『ハンター』と同じく，ドノヴァンやパイロン，フォボスをはじめとする14人。当然，キュービィやバレッタなどの『セイヴァー』から新たに参入したキャラクターはいない。

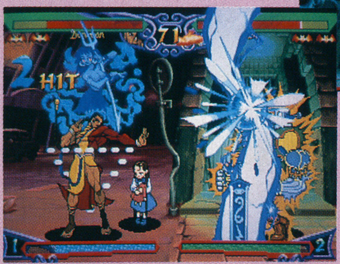
システム面は『セイヴァー2』を基準にしており，インパクトダメージゲージシステムやダークフォース，アドバンシングガードなど『セイヴァー2』で使えるものは，基本的にすべて使用可能なようだ。

なお，『セイヴァー2』になったことで，変更されたシステムについては，下の欄を見てほしい。

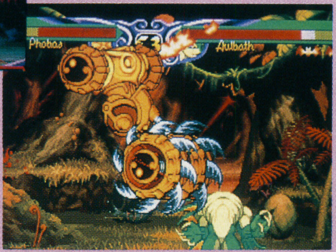
◀これはファイナルガーディアンだろうか？

▼『ハンター』同様，ローキック系の技は立ちガード不可になっている

▼魔剣ダイレクに落雷させるドノヴァン。基本技は変わっていないため，前作と同じ感覚でプレイできるぞ



▲勝利ポーズに似ているが，EX必殺技のひとつだ



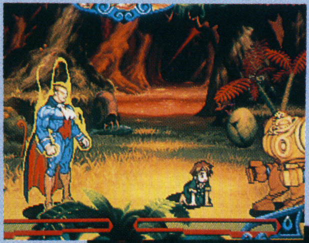
▶フォボスの基本技には，大幅に手が加えられた

ヴァンパイア セイヴァー2

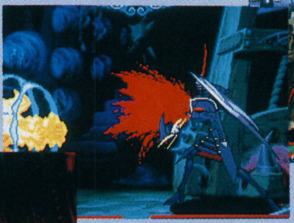
『ヴァンパイア』シリーズ最新作である『セイヴァー』のリニューアル・バージョン。残念ながらガロン，オルバス，サスカッチの3名はいなくなったが，『ハンター』で活躍したドノヴァン，パイロン，フォボスが再登場，ふたたびアツき闘いをくり広げるぞ。

『セイヴァー』とのもっとも大きなちがいはダークフォースの性能が変更されたことだろう。まず，前作のダークフォースだったアストラルヴィジョンやアルティメットアンデッドなどはEX必殺技になり，一定時間が経過するか，相手の攻撃を受けると効果が消えるようになった。また，スーパーアーマー系のダークフォース（レイレイの離猛魂やビシャモンの黄金帷子など）はすべて削除されたのだ。

そして新たなダークフォースの効果として，空中コンボが可能になる，体力ゲージの回復が早い，相手に与えるダメージはすべて確定ダメージといった全キャラ共通の効果が設定されたのだ。ダークフォース中に使うと特殊な効果を得られる必殺技もあるぞ。



◀この少年は!?　フォボスを応援しているようだが……



▲通常必殺技になったスプレジオ。戦力アップか

▲ほかのキャラクターたちにも微妙な調整がほどこされたぞ

▶～ブリスで女装させられたドノヴァン。悪くない

▲初代『ヴァンパイア』のEX必殺技・ギガブルートが復活。性能的には，ほぼ当時のままだ

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

太正十二年度
電脳記録年鑑
サクラ大戦 デジタルデータ集

『～サクラ大戦デジタルデータ集～ 太正十二年度 電脳記録年鑑』

■セガ　■Windows95　■10月10日発売
■6,800円(初回限定版)／4,800円(普及版)

『サクラ大戦』
アクセサリー集ふたたび!!

『サクラ』ファンのパソコン・ユーザーなら，『帝国華撃團　電幕倶楽部』で楽しいパソコン・ライフを過ごしていることだろう。しかしこの『デジタルデータ集』は，さらにそれを上まわるクオリティで筆者を驚かせた。その魅力とは……？（文／白川大輔）

デスクトップに花組が舞う!!

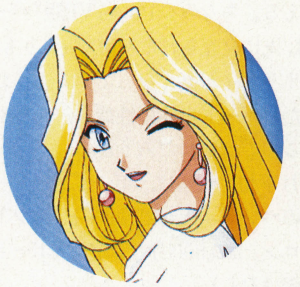
読者のみなさん，サターンで大ヒットしたAVG『サクラ大戦』は知ってるよね。今回紹介する『サクラ大戦　デジタルデータ集』は，『帝国華撃團　電幕倶楽部』につづくパソコン版『サクラ』の第2弾。これが，ファンなら思わずうならずにはいられないほど，スゴいのだ。

もっとも特徴的なのが，本編のAVGパートを再現するブラウザ機能。会話シーンやイベントなど，ほぼすべてのシーンを網羅している。具体的に言うと，まず背景の設定やコスチュームの選択が可能。さらにプレイヤーの好みの表情をしてくれる。しかも，本編で使われたセリフのほとんどをしゃべる……と，製作スタッフのこだわりを感じずにはいられないデキなのだ。

収録されているデータは，当然これだけではない。本編で使用された主要ムービーや挿入歌(オープニング&エンディングも)はもちろん，これまでに描かれた関連イラストまでフォローしている。残念ながら，あまりの膨大な量に，それらのすべてを収録とはいかなかったようだが，なかには筆者すら知らないイラストもあったりして，そのボリュームには驚かされた(なにしろCD-ROM2枚組！)。

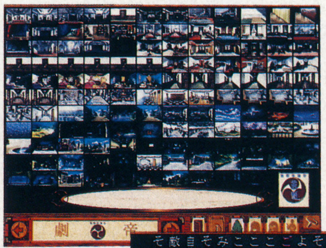
一応「おまけ」あつかいのスクリーンセーバーもハンパじゃない。なんとフル・スクリーンでアニメーションするのだ。セーバーのために描き起こされた原画は1,500枚以上!! 動かすのにDirectX5まで使用しているという，とてつもなく豪華なシロモノだ。

◀壁紙では花組のメンバーだけでなく，3人娘もフォロー


◀スクリーンセーバーでは，大人バージョンのアイリスが登場。親友のジャンポールもしっかり活躍している

◀初回限定版にのみ，懐中時計&ブロマイドが同梱される

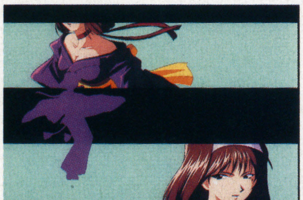
▲スクリーンセーバーのひと幕。掃除の途中で手を休め，話しかけてくれる（管理人さんみたい）

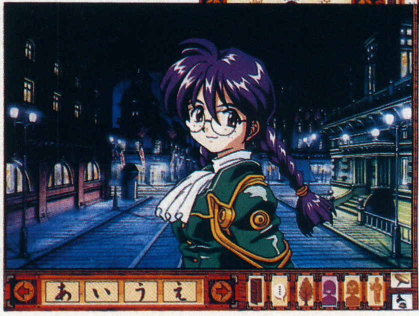

◀大帝國劇場から浅草，深川まで，AVGパートのほぼすべての背景を収録

▶セリフ量もかなりのもの。もちろん，Windowsのシステム音としても登録可能だ

これが超豪華な

スクリーンセーバーだ!!


▲胡蝶の舞。バックには各キャラのBGMが流れるぞ



◀夜の帝都で戦闘服に身を包んだ李　紅蘭。本編ではありえないシチュエーションだ

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996, 1997／RED 1996
ILLUSTRATION／YASUSHI YAMAGUCHI

速報!

最新チップ PowerVR™ PCX2搭載 (文/林 秀人)

PC3DEngine2発売!!

PC 3DEngine2の動作環境

CPU：Pentium以上
メモリ：16MB以上
HDD空き容量：10MB以上
要・CD-ROMドライブ
要・PCI拡張バス

NECが「PowerVR」の最新チップを搭載した新製品を発表した。そこで今回は，この製品の情報をいち早くお届けするとともに，PowerVR対応の新作ソフトもあわせて紹介する。

発売時のバンドル・ソフトは『バーチャロン™ for PowerVR™』だっ!!

かつては高嶺(たかね)の花だったが，昨今では手頃な価格で入手できるようになった3Dビデオボード。そのなかでも独自の路線を進む「Power VR」に，ニュースが飛びこんできた。NECホームエレクトロニクスが，PowerVRの最新チップ「PCX2™」を搭載した新たな3Dグラフィックス・アクセラレータ・ボード「PC 3D Engine2」を発表したのだ。対応ソフトも増えてきたことからPowerVR製品の購入を検討していたユーザーも少なからずいると思うのだが，そういった人たちには，まさに吉報と言えるだろう。そのうえ，発売時のバンドル・ソフトは，なんと『電脳戦機バーチャロン™』のPCX2専用版。元来PowerVR搭載ボードは，ゲームを主とした目的に開発されたものだけに，アーケード・ゲームの移植を期待して購入したユーザーも多いはず。ファンにとっては，かなり魅力的なタイトルだろう。以下にPCX2の具体的な改良点や新技術を挙げておくので，興味のある人は参考にしてほしい。

●Bi-linearテクスチャー・マッピング

PCX1で採用していたMIPマッピングの機能を拡張し，マッピング時のデータ・サンプリングを大小2枚のテクスチャーより行なう方式(2-Pointテクスチャー)から，それぞれ2枚のテクスチャーを採取して，補間をほどこしながらマッピングする方式(4-Pointテクスチャー)に変更。これにより，より精度の高いマッピングが可能になった。

●浮動小数点フォーマット変換回路

PCX1では，IEEE浮動小数点フォーマットから，PowerVRフォーマットへのデータ変換をソフトウェアで行なっていたが，PCX2ではこれを回路として内蔵した。そのため，ソフトウェアの大幅な負荷軽減に成功している。

●画像マスク機能

PCX1においてはソフトウェア上で処理していたマスク処理を，PCX2では画像出力のピクセル単位にマスクをほどこすことで対処した。

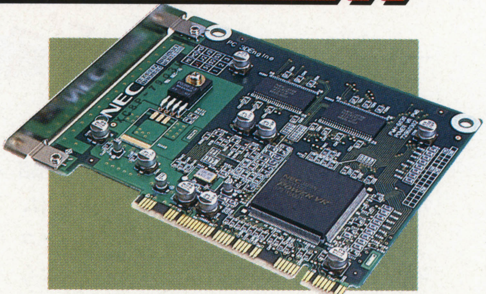
ほかにも，

●PCX2内部にポインタ・レジスタを内臓

●PCX1互換&性能向上(約1.5倍以上)

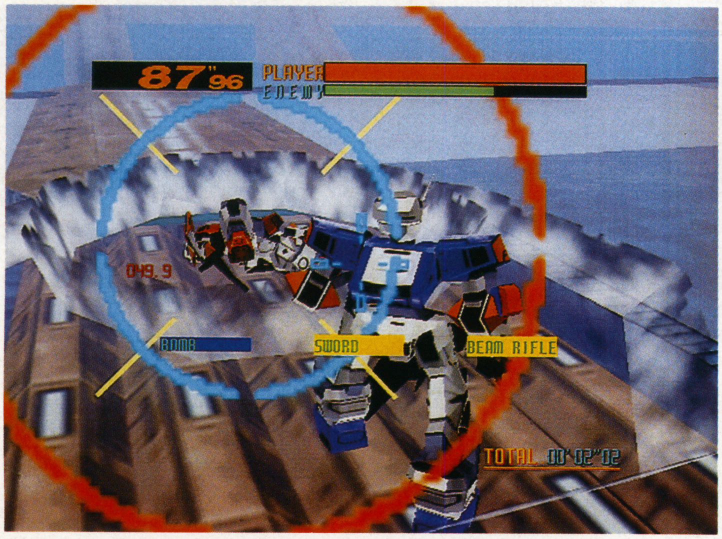
……などなど。まったく新しいチップというわけではなく，PCX1の問題点を改善した，マイナー・チェンジ版であるようだ。そして，これらの改良点を見るかぎり，PCX2は処理速度，描画性能ともに，PCX1より大幅に向上していると言える。ちなみにPowerVR版『バーチャロン』は，先に発売されたMMX版よりも，明らかにクオリティが高くなっているように見受けられた。ボード自体の性能も，かなり向上しているのではないだろうか。

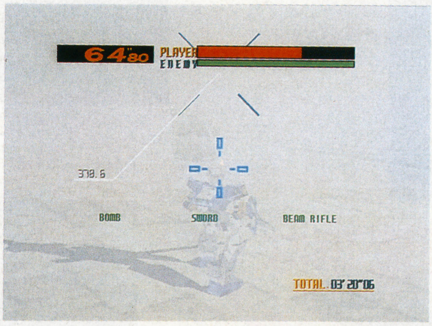
発売は10月下旬。価格は，ボードと『バーチャロン』のバンドル版が22,000円，ソフト『バーチャロン』は9,800円の予定だ(ボード単体での発売はなし)。



▲「PC 3DEngine2」の基板。一見初代と区別がつかないが，チップの型番が62011になっている

アーケード版と見まごうほどの驚くべきハイ・クオリティ!!





◀霧に包まれたコロシアム・ステージ。アーケード版にはなかった演出である。このような表現も，PowerVRならでは

▶これらの画面を見て，PowerVRを導入したくなるユーザーも，きっといるハズだ

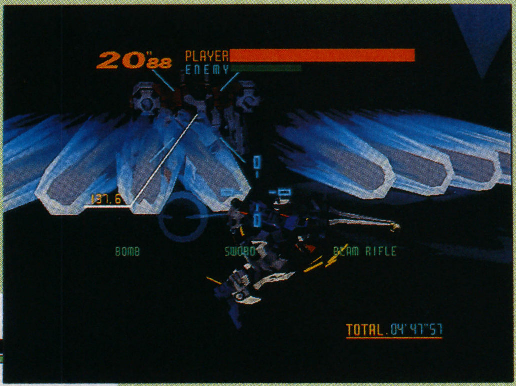
※PowerVR，PowerSGLは，英国VideoLogic社の商標です

PC 3DEngine2発売記念

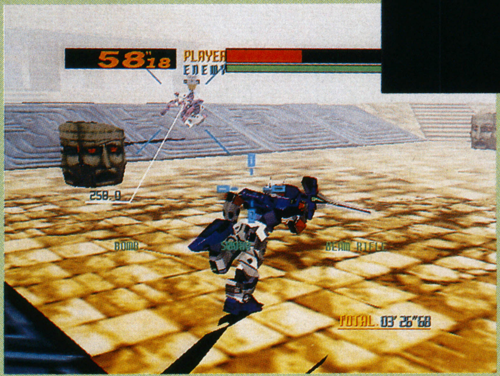
PowerVR専用ソフト3本を紹介！

電脳戦機バーチャロン™ for PowerVR™

■発売元：セガ
■価格：9,800円
■対応機種：Windows95
■10月下旬



▼▶この美しい画面を見ていると，ぜひとも17インチのモニターで対戦したい衝動に駆られる。サターン版などでおなじみの画面2分割対戦も可能だ



バーチャロン最終進化形

アーケードでブレイクし，その後サターン，パソコンへとつぎつぎに移植されていった人気作『バーチャロン』。今回の移植は，おそらく過去最高のデキになるだろう。

グラフィックは当然のことながら，ゲームのカナメである対戦機能に配慮が行きとどいているのも特筆すべき点。過去に発売されたMMX版とのあいだでも対戦が可能なのだ。操作系に関しても，複数の入力デバイスが選択できるなど，あらゆる面で完成度は高い。

動作環境

CPU：Pentium166MHz以上
メモリ：32MB以上(64MB以上推奨)
画面解像度：640×480 Highカラー以上
HDD空き容量：25メガバイト以上
CD-ROM：2倍速以上
OS：Windows95

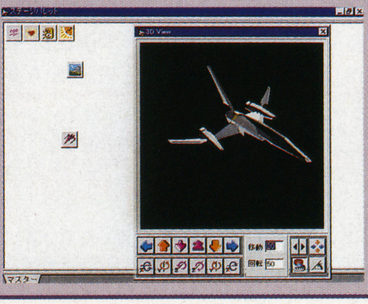
3D シューティング・メーカー

■発売元：NECホームエレクトロニクス
■価格：9,800円
■対応機種：Windows95　■発売中

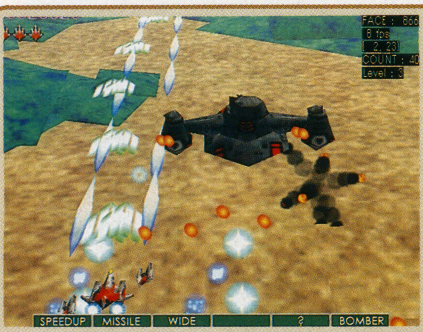
手作り3Dシューティングで遊ぼう

コンピュータ・ゲームが広く世の中に浸透し，ゲーム・クリエイターが人気の職業となった昨今。そんな時代を反映してか，最近ではゲームそのものを作るソフトも増えてきた。その中には，もちろんシューティング・ゲームを作るソフトも存在するのだが，本作は高い技術力を要するために制作が困難な「3Dシューティング」を自作するソフトなのである。

そう聞くと不安になる人もいるかもしれないが，心配は無用。「作業の容易さ」や「優れたチュートリアル」などが本作の特徴なのだ。実際の制作過程で使用されるのが，パソコン・ユーザーにとっては慣れ親しんだWindowsの画面であるというのも心強い。ちょっと腰をすえて頑張れば，誰にでも簡単に，好みの3Dシューティングが作れるソフトだ。



◀ノウハウさえつかめば，作業はスイスイ進むぞ



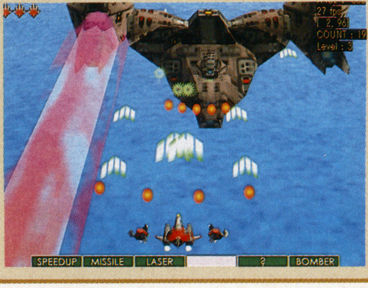
ピュア ヴェックス

■発売元：NECホームエレクトロニクス
■価格：未定　■97年末発売予定
■対応機種：Windows95

PCX2の機能を駆使したエアバトル

オーソドックスながらもPowerVRらしいシューティングの登場だ。宇宙，草原，海上，基地などを舞台に，バリバリの撃ち合いが楽しめる。使用武器は，メインショットのほかに，レーザー，ワイドショット，ミサイル，追尾式の光子弾，お約束のボンバーなど。武器のパワーアップはゲージ制なので，状況に応じてどの武器を装備するかを考える必要がある。PCX1があれば動作するが，PCX2があれば下の写真なみのクオリティを実現できる。

◀爆発などにジャギがないのはPCX2の機能のおかげなのだ



◀さりげなく半透明機能なども駆使しているのがわかるかな?

電脳戦機バーチャロン™ for PowerVR™：©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995, 1997

Written by 稲垣宗彦

うぃん!!ウィン!! NEWS

EA（エレクトロニック・アーツ），MAXISと合併!!
日本国内での『テーマホスピタル』の発売は，マクシスから!!

アメリカに本社を置くエレクトロニック・アーツ（以下EA）というと，海外では無数の人気ソフトを抱える大手ソフトウエア・メーカーだ。一時期，日本にエレクトロニック・アーツ・ジャパンという法人が存在した時期もあったが，現在ではエレクトロニック・アーツ・ビクター（以下EAV）として，数多くのソフトを発表しつづけている。一方，こちらもアメリカに本社のあるMAXISはといえば，『シムシティー』や『シムタウン』など，“シム”シリーズで，世界的に見ても決して少なくはない固定ファンを抱えている。知名度から言えば，かなり上位にランクされるソフトウエア・メーカーと言えるだろう。日本国内において，“シム”シリーズはイマジニアから発売されていた時期もあるのだが，現在では，日本法人のマクシス（以後，米国法人をMAXIS，日本法人をマクシスと表記）から発売されている。

今回，なんとアメリカで両社の合併が発表された。この合併劇の背景には，ゲーム開発を主業務としてスタートしたMAXISの営業力不足があったようだ。EAは，配下に多くのゲーム開発会社をかかえ，それをEAのブランド名でリリースするというスタイルをとっているため，市場での力はかなり大きい。MAXISは，ブランド・イメージこそ悪くはないものの，営業力の不足から，今ひとつ伸び悩んでいるフシがたしかにあった。両社とも，お互いにほしい部分を持っていた，というわけだ。なお，この合併にともない，MAXISのCEOがEAの副社長に就任している。両社が業務提携というカタチではなく，合併へと踏み切ったのは，ゲーム開発に専念できる状態を『シムシティー』のデザイナー，ウィル・ライトなどが望んだため，と思われる。

この合併で気になるのは，日本国内でリリースされる今後の両社のタイトル分担だ。先にも書いたように，国内ではEAの作品はEAVから，MAXISの作品はマクシスから，それぞれ発売されていた。ところが，MAXISがEAと合併したことにより，EAVから発売されると思われていたタイトルがマクシスから出ても不思議はない状況が生まれてしまった。現に『ポピュラス』などで有名なBULLFROGブランドの最新作『テーマホスピタル』のWindows95版はEAVでなく，マクシスから発売されることが決定。また，ややこしいことに，同タイトルのコンシューマ版はEAVからの発売になるという。両社とも，いまだ混乱のさなかにあるようで，今後の展開は不明な部分も多い。EAVへ出資しているビクターの動向しだいでは，EAVとマクシスの合併，といったこともあるかもしれない……。

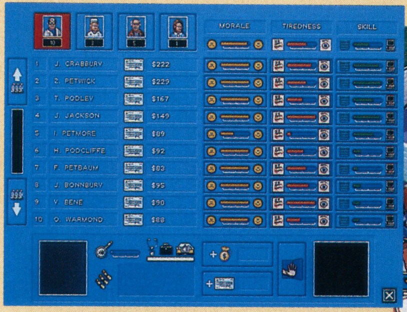
テーマホスピタル

■マクシス　■Windows95　■CD-ROM
■9,800円（予価）　■12月12日発売予定

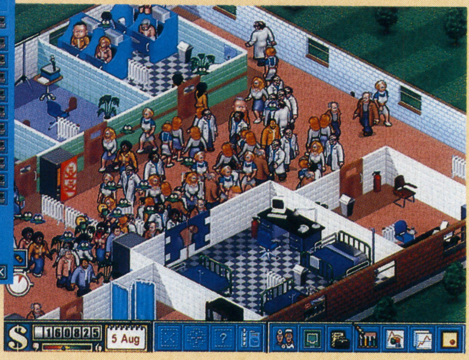
EAVから発売されている『テーマパーク』につづく，“テーマ”シリーズの第2弾が，この『テーマホスピタル』だ。タイトルを見ればおおよその想像はつくと思うが，今度の作品では，シミュレーション・ゲームとしては異色の病院経営をテーマとしている。病室や手術室，診察室などの病院施設を整え，必要な機材を導入し，医者や看護婦など優秀な人材を確保し，病院を運営していくわけだ。治さなければならない病気は未知のウィルスなどを含め，全30種類にのぼる。ときには研究により，独自の治療法や新薬を開発する必要もあるだろう。ブラック・ユーモアただよう期待作なのだ。

▶病院内の部屋割りを決め，設備とその位置，方向を決定

▶病院の運営に優秀なスタッフは不可欠。優秀なら当然給料も高いぞ



▲勤務者一覧。各種パラメータが表示される。潤滑な運営のために把握しておこう



◀常軌を逸した人数が病院内に！よく見るとほとんどが病院スタッフ!?

※画面写真はすべて英語版のもの

アメリカ自然史博物館～地球のたからもの～

■ボイジャー　■ハイブリッド
■CD-ROM　■5,000円　■発売中

自然史博物館の貴重な収蔵品をCD-ROMに収録

アメリカ自然史博物館は，今から130年近くも前の1869年に設立された，歴史のある博物館だ。この博物館は，今までに1,000回以上もの科学調査を支援，実行してきている。そうした調査の結果，なにか新しい発見があれば，新しい収蔵品として，博物館に展示されることもあるというわけだ。こういった科学調査への支援は他の博物館でも行なわれていることではあるが，なにせ歴史がちがう。それだけ貴重な収蔵品もたくさん存在するのだな。

このCD-ROMでは，ここ，アメリカ自然史博物館が行なってきた調査の結果が幅広く紹介され，登場する収蔵品の数は，50にものぼる。パンフレットのように並べられているなかから選択して調べることもできれば，どこで発見されたのかを地図上で確認しながら見ることもできる。解説は文字だけでなく，音声でもなされ，たとえば細かい細工のなされた工芸品的な価値もあるようなアイテムでは，写真を拡大して表示することも可能だ。また，「ガイド・ツアー」では，“ヨーロッパ，アメリカ大陸の民族と文化”や“宝石と鉱物”といった8つのテーマごとに系統だてて見ることもできる。調査時の貴重な記録写真や映像，エピソードなども楽しむことが可能だ。

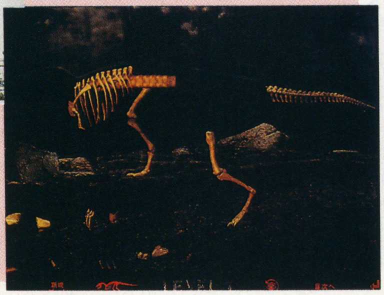
内容はきわめてマジメだけれど，堅苦しい雰囲気になっていないところがいい。

▲収蔵品のひとつである「ブラジルの化石魚」。カタチが見事すぎて人工のような感じを受けてしまうほど

▼収録されているアイテムを，片っ端から見ていくなら「インデックス」が便利だ

▲それぞれの収蔵品がどこで発見されたのかを見ることのできる「地図インデックス」

▼「恐竜パズル」。あるべき位置に骨を当てはめていく単純なものだが，恐竜の骨格がとてもよくわかる



スタートレック ザ・ネクストジェネレーション インタラクティブ・テクニカルマニュアル

■ダットジャパン
■Windows95（Macintosh版あり）
■CD-ROM　■各7,800円　■発売中

トレッキー待望の日本語版ようやく登場（涙）

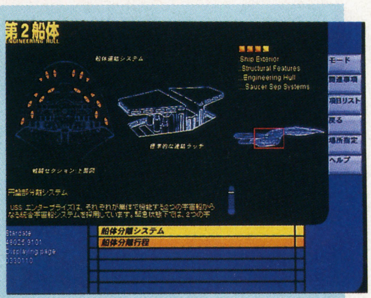
世のなかにはトレッキーと呼ばれる人たちがいる。「スタートレック」の熱烈なファンのことだ。そのレベルには及ばないが，じつは筆者もけっこうハマっているクチで。

一般的には最初のシリーズが一番の人気だが，筆者の場合，これに対してほとんど思い入れはなく，新世代のクルーと新しいエンタープライズ号の活躍を描いた「スタートレック ザ・ネクスト・ジェネレーション（以下TNG）」が大のお気に入り。クルーの機知で乗り越える危機，つぎつぎと登場する未知の生命体や，不可思議な現象。そしてキャラクターたちの造形がわかるにつれ，さらに増していく魅力。いや，たしかにつまらない回もあるんだけどね。それでも観られずにはいられない吸引力を持っているんだな。

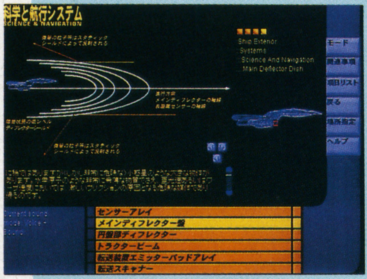
さてさて。この「TNG」を少しでもおもしろいと思ったことがあるのなら，ここで紹介するソフトには，少なからず興味がわくのではないだろうか？　「TNG」の舞台となっている「USSエンタープライズNCC-1701D」の艦内を自由に歩きまわり，そこにある装備や設備がどういうものなのかをいろいろ教えてくれる，夢のようなソフトなのだ。ビジュアルにはQuickTimeVRが効果的に使われていて，また，撮影時の裏話なども収録されている。

じつはこのソフト，英語版は数年前から日本でも入手することができた。が，いかんせん内容が内容だけに，なかなか手が出なかったことはたしか。日本語版を待ち望んでいた人も少なくないはずだ。

▲ライカーがエンタープライズを案内してくれる「ツアーモード」



▲円盤部と第2船体の結合部分。めったに観られない部分と言える



▲航行する際の危険防止のため，星間物質を排除する仕組み

▲ドラマの映像が使われている部分も。ファン必携の1本だ

Japanese Version Copyright ©1997 DataHouse Beagle, a division of Tokugawa system inc.
© 1994 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster Inc. Simon & Schuster is the publishing operation of Viacom Inc. STARTREK Marks and Related Material: ™,® & © Paramount Pictures, used under license. Apple software and associated trademarks are used under license. from Apple Computer Inc. All rights reserved.

Design and programming by Magnetic Fields Software Design Ltd.
© 1997 Europress Software Ltd. All rights reserved.

インターナショナル・ラリー・チャンピオンシップ

■イマジニア ■Windows95
■CD-ROM ■9,800円 ■10月17日発売予定

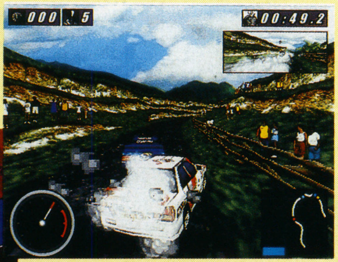
ファン待望の『RACラリー・チャンピオンシップ』続編がついに登場

リアルな実車のモデリングと，いかにもラリーらしく感じられる長いステージ構成が楽しかったEuropressの『RACラリー・チャンピオンシップ』に，続編が登場した。それがこの『インターナショナル・ラリー・チャンピオンシップ（以下IRCと略）』だ。日本では今ひとつマイナーな，ラリーというモータースポーツを題材にしているだけに，逆にこれを待つ人の熱意は，より強烈なものがあるように思う。待望の，という言葉がぴったりだ。

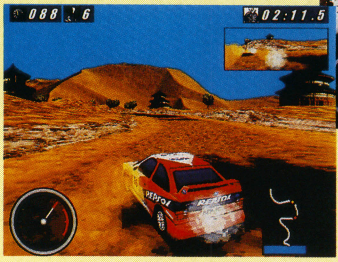
この『IRC』では，スバル・インプレッサやフォード・エスコートなど，前作にも登場した6台に加え，三菱・ランサー・エボリューション，日産・パルサー，トヨタ・カローラの3台が追加されている。なかでも注目なのは，今夏デビューを果たしたばかりのWRC仕様のトヨタ・カローラが収録されていること。どれも前作同様，カッコよく仕上がっている。

用意されているコースは，イギリスやスウェーデン，モンゴル，ブラジルなど，WRCやアジアパシフィックラリー選手権でおなじみの国々を舞台にしてはいるが，どれも架空のもの。たとえばイギリスでは前作同様の田園風景のなかを，スウェーデンでは雪景色のなかを，それぞれ走り抜けることになる。前作に比べてコーナーの入口が見やすくなり，走りやすくなっているようだ。

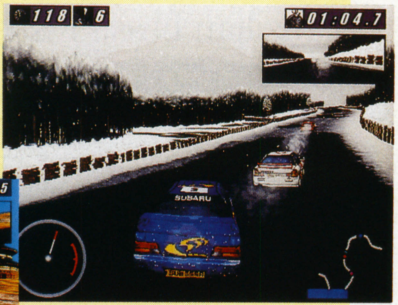
▼『IRC』で新しく加わったトヨタ・カローラ。ほかにも日産・パルサーなどが加わり，マシンは全９種類に



▲ジャングルのせまいコースでの競り合い。こういったところはリアリティよりも，ゲーム性を重視



▼黄砂におおわれた砂漠を走るモンゴル。ゲームモードも豊富で，好みに合わせた走りが可能だ



▲スウェーデンでは雪景色のなかを走る。気象やコース状況も，いろいろと用意されているのだ

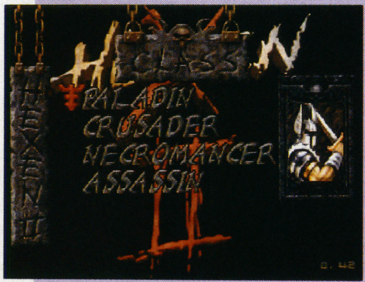
ヘクセンII

■P&Aシェアウェア ■Windows95
■CD-ROM ■3,800円 ■発売中

『Quake』より進化したグラフィック・エンジンを搭載

この『ヘクセンII』は，id Softwareの名作『ドゥーム』のグラフィック・エンジンを用い，『Raven Softwareが開発した3Dアクションヘクセン：Beyond Heretic』の続編。剣と魔法の世界を舞台にした作品で，パラディンやクルセイダーなど，能力のちがう4種類のキャラクターから1種類を選び，武器だけでなく，魔法や特殊効果のあるアイテムをいろいろと駆使してゲームを進めていく。RPG要素が付加された『Quake』とでも言えば，わかりやすいだろうか。

前作と大きくちがうのは，グラフィック・エンジンがWindows版の『Quake』，『WinQuake』ベースになった点。しかもこのエンジン，その表現力は前作以上であるのはもちろんのこと，さらには『WinQuake』よりも格段にアップしている。それが顕著に現れてるのが，水面下の表現。『Quake』では，3dfxのVoodooチップに対応した『GL Quake』を用いないかぎり，水中にあるアイテムや地形を見通すことはできなかった（水そのものを表示させなくする，という掟破りな技もないわけではないが）。ところが，この『ヘクセンII』ではノーマルな状態で，水中を見通すことができるようになっているのだ。ちなみにVoodoo対応の実行ファイルも標準で添付されている。これを使えば同じCPUスペックでも，より美しく，より高い解像度でゲームを楽しむことができる。『Quake』系ゲームのファンなら，Voodooチップ搭載カード必携の時代なのだ。



◀4種のキャラクターから職業を選択。RPG的要素が色濃い

◀これは通常のグラフィックカードを使った画面。水中が見通せているのが，わかるだろうか？

▶設置された弓を使って，石の塔を破壊。『Quake』にくらべ，大がかりな演出が目立つ

▶不気味でいやな攻撃をしてくる敵が多い。その動きはなめらか

Activision ® is a registered trademark of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Hexen II © 1997 Raven Software Corporation. Id Software Code contained within Hexen II TM© 1996 Id Software, Inc. All rights reserved. Developed by Raven Software Corporation. Published by Id Software, Inc. Distributed by Activision, Inc. under sublicense. Hexen II TM is a trademark Raven Software Corporation. The Id Software name and logo are a trademarks of Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

©中録サービス 1997

バス釣りに行こう

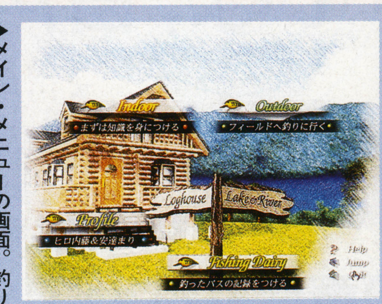
■イマジニア ■ハイブリッド
■CD-ROM ■3,800円 ■発売中

バスプロ・ヒロ内藤監修 フィッシング・マニュアル第2弾

以前，このページで紹介した『Super Bassing in Florida』というソフトを覚えているだろうか？ アラバマ州立大でコンピュータ・サイエンスを学んだという異色の経歴を持つバスプロ，ヒロ内藤が監修したフィッシング・マニュアルだ。「フロリダでバスを釣る」という目的に特化した作りで，楽しいソフトに仕上がってはいたのだが，いったいどれだけの人が実際に活用できるのか，疑問に思わないでもない内容だった。

今回紹介する『バス釣りに行こう』は，その『Super Bassing in Florida』につづく「ヒロ内藤のHIT&HIT」シリーズ第2弾にあたる作品。たとえば具体的にどういった場所がポイントとなりうるのか，という釣り場の条件や，そこで使用するタックル（仕掛けなどの道具類ね）の種類など，実際のロケによる映像や，写真を多用した作りである点は前作と同様。だが，ロケ地はどう見ても日本国内。前作にくらべ，より身近な釣り場で知識を活用することができるような内容になっている，というわけだ。水中でのルアーの動きや，キャスティングの実際などを映像で見せてもらえる効果は大きい。

釣り場のターゲットが国内に変わっただけでなく，今回はさらに基本から解説がなされ，全体的により初心者に優しくなっている感じがする。これからバス釣りをはじめてみよう，という人に，なかなかよいマニュアルとなるのではないだろうか？ 根がかりなど，トラブルへの対処法が紹介されているのもよい。



▶メイン・メニューの画面。釣り日誌をつけることもできる

▶キャスティングを動画で解説。動画が多く，わかりやすい

◀ポイントとなるような場所，適したルアーなどをきっちり紹介

◀こんな流れのある瀬もバスのポイントになるって，知ってた？

PINK GEAR COLLECTION

■東芝EMI ■ハイブリッド
■CD-ROM ■4,800円 ■10月29日発売予定

コミカルでどこか不気味な世界を探検！

タイトルになっている「ピンクギア」とは，ゲーム中に登場する世界の名前。このピンクギアへと迷いこんでしまったプレイヤーは，そこで暮らす多種多様な住民たちの力を借りて，「バース」という場所を目指すのだ。

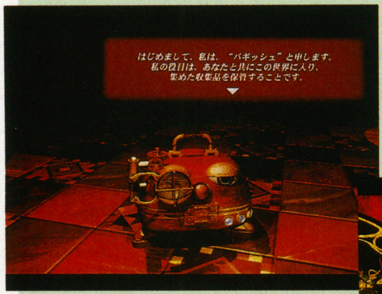
たとえば，太鼓を持った2人組の“タムリー”と“タミック”は，ピンクギアという世界について，いろいろと教えてくれる。ピンクギアのどこかに，「バース」と呼ばれる楽園があり，そこへ行くためには，“フラグメント”と呼ばれるオブジェクトが必要だという。“フラグメント”は全部で6個存在し，ピンクギアの各所で手に入るが，それらを手に入れるためには，多くの困難を乗り越える必要があるのだそうだ。

また，音楽が鳴っているあいだしか，普通に話すことができない“ピック”は，自分について，妙なことを語った。

「私はそのように作られている……」

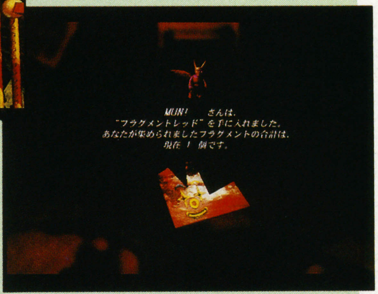
いったい，この世界にはどんな謎が隠されているのだろうか？ バースという場所には何が待ち受けているのだろうか？

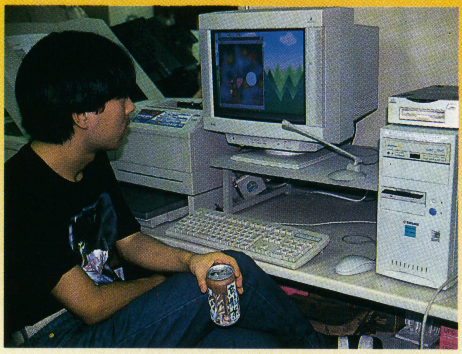
まるで金属のおもちゃのような質感を持ち，幻想的で，どこか滑稽（こっけい）であり，また，不気味さもただよわせている住民たち。万人受けはしないかもしれないが，不思議な魅力を持ったアドベンチャー・ゲームだ。


▲プレイヤーにつねにつきそい，収集品を保管してくれる“バギッシュ”。普段は姿を見ることができない

▼ティン・トイのような“タムリー”と“タミック”は，ピンクギアについて，教えてくれる

▲音楽が鳴っているあいだしかしゃべれない“ピック”。住民たちはみんな，どこか哀しそうだ


▼ピックたちのおかげで，フラグメントを手に入れることができた。残りは5個。先は長いのだ



パソコンに声で命令！

いま，音声認識ソフトがおもしろい！

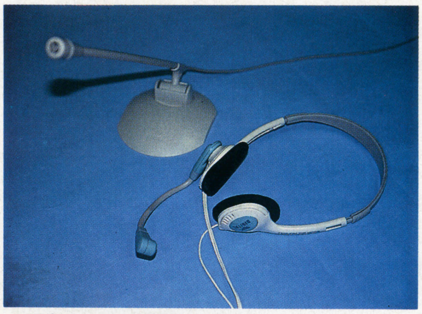
パソコンに自分の声で命令できる！ 映画や小説のなかの話と思っていたのが，いまや現実のものになっちゃってるんだから，技術の進歩はとどまるところを知らない。そんな未来の一端がかいま見える，音声認識ソフト特集だ。 (文／八巻将之)

パソコンがアナタの声に反応する

最近のパソコンを購入すれば，たいてい付いてくるマイクやヘッドホン。いわゆる音声入出力デバイスというヤツだけど，確固たる目的がないかぎり，使わない人は一生使わないオプションなんだろうねぇ。

ところが，それらを使ってプレイする音声認識ソフトというものが，いまチマタでちょっとした盛りあがりを見せている。自分の声でファイルを開いたり，自分の声でゲーム中のキャラを操作してみたり……そんなSF映画の1シーンみたいなことが(ちょっとスケールは小さくなっちゃうけど) 家にあるパソコンで手軽に体験できてしまうのだ。

用意しなければならないのは，音声入力可能なマイク，またはそれに相当するデバイスのみ。パソコンを買ったときに付いてきたマイクがあればそれでOKだし，これから購入するにしたってそんな高価な機材じゃない。興味のある人はぜひ準備を整えて，ここからのソフト紹介を熟読してほしい。


▲用意するのは写真のようなマイクだけ。ソフトによってはパッケージに付属されている場合も

オーディオ・スーツ

■インクリメントP ■Windows95専用
■7,800円

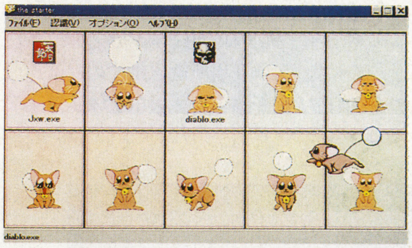
●動作環境
CPU：486DX2 66MHz以上(Pentium 100MHz以上推奨)
メモリ：16MB以上
ハードディスク：空き容量40MB以上

1本目は，かわいいキャラクターがネコ好きのハートをゲットしそうなインクリメントPの『オーディオ・スーツ』。マルチメディア機能のなかでも使われる機会の少ないマイクに焦点を合わせ，音声認識技術を気軽に楽しんでもらおう……というコンセプトで制作された，同名シリーズの第2弾だ。

収録されている5つのアプリケーションのうち，3つが音声認識技術を使用したもの。声でポポちゃん (右のネコみたいなのネ) を操作し，迷路を走破する「the maze」，バーチャル・ペット風にポポちゃんの反応が楽しめる「the communicator」，ユーザーの声を認識し，自動的に任意のファイルを立ちあげてくれる「the starter」がそれだ。

なかでも「the starter」は実用的なアプリケーション。自分の声でファイルの開け閉めができるなんて，なかなかオシャレじゃないですか。ポポちゃんの壁紙，MIDIファイルなども収録されているので，キャラクターが気に入ったという人にもオススメの1本だ。

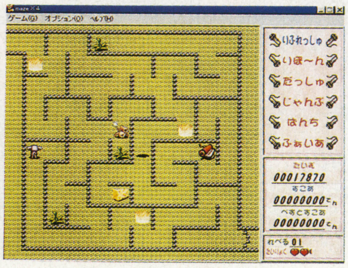
◀ご機嫌ななめのポポちゃん。こうなったら，ひたすら話しかけるしかない。ポポちゃん，ポポちゃ〜ん！



▲「the starter」。ファイル名をマイクに向かって話すと，ポポちゃんがそのパネルを踏んで立ちあげてくれる。登録できるファイルは10個まで

ここがポイント！

音声認識に関するソフトを利用するうえでかならず行なわなければならないのが，「声の登録」だ。ここで自分の声を登録するワケだが，あまりヘンなイントネーションで登録するとソフトが誤動作してしまう。奇をてらった発音はなるべく避けるように。


◀キーボードと声でポポちゃんを操作し，ゴールまで導くのだ

トレイシー・トーク・ザ・ミステリー

■スパイク　■Windows95専用
■8,800円

●動作環境
CPU：Pentium 75MHz以上（Pentium 100MHz以上推奨）
メモリ：16MB以上
ハードディスク：空き容量15MB以上

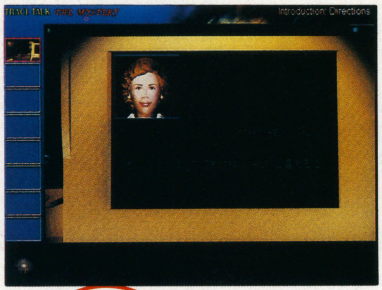
教育ソフトのなかでも，とりわけ英会話学習ソフトというのは，昔から数多く発売されている。CD-ROMが一般のメディアとして普及している現在では，それこそ毎月のようにCD-ROM付き教材が発売されているし，メディアの特性を考えれば，それも当然の成りゆきと言うことができるだろう。

だが，現在発売されている英会話学習ソフトは〝テキストを読んで，付属のCD-ROMを聞く〞だけの単純な内容のものがほとんど。ヒアリングの学習にはなるだろうが，総合的な学習を行なうには少々キビしいかもしれない。そこで，この『トレイシー・トーク・ザ・ミステリー』の登場となるワケだ。

この作品は従来の英会話学習ソフトでカバーしきれなかった〝実際にユーザーが話す〞ことに重点を置いて制作されている。学習はAVG形式で進行するようになっており，プレイヤーは4人の登場人物と実際に会話をしながら，図書館から貴重な本を盗み出した犯人を探し出さなければならないのだ。

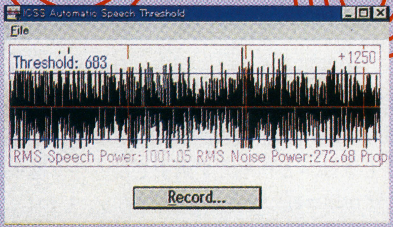
登場人物から問いかけがあると，それに対する2～3の回答例が表示され，そのいずれかを口答していくかたちでゲームは進んでいく。会話シーン終了後は話された内容に対する問いがパソコン側から出題されるので，出てくる英文を適当に読みあげているだけではゲームをクリアすることはできないのだ。

また，学習シーン以外（モード選択など）も極力音声のみで操作できるようになっており，慣れてくると逆にマウスやキーボードによる操作がめんどうに感じられるほど。ヘルプ機能も充実しているので，ぜひ今後はシリーズ化して一般に浸透してほしい作品だ。



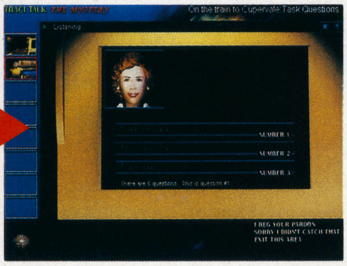
◀ヘルプ機能。「ヘルプ」のかけ声で，いつでも呼び出せるぞ

音声登録を忘れずに



▲音声登録はプログラム「TRACI TALK」グループ内の「Threshold」で行なえる。本編プレイの前には，かならず実行すること

キミは真犯人を探し出せるか!?



▶会話シーンのあとは，話した内容に関する問いが出題される。ひっかけ問題もあるので注意

ウルトラマンと英語でおしゃべり

■スパイク　■Windows95専用
■7,800円

●動作環境
CPU：Pentium 75MHz以上（Pentium 100MHz以上推奨）
メモリ：16MB以上
ハードディスク：空き容量15MB以上

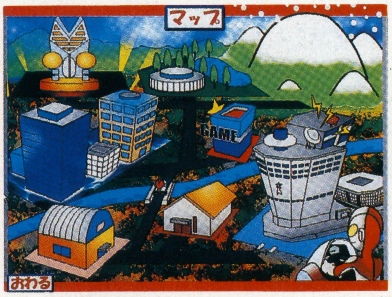
さて，最後に紹介するのはスパイクの『ウルトラマンと英語でおしゃべり』だ。

同社作品『トレイシー・トーク・ザ・ミステリー』がある程度，英語力を持ったユーザーを対象としているのに対し，こちらは低年齢層向け。アルファベットの読み，発音といった基本的な部分から説明してくれるので，はじめて英語に接するという幼いユーザーでも安心して学習することができるのだ。

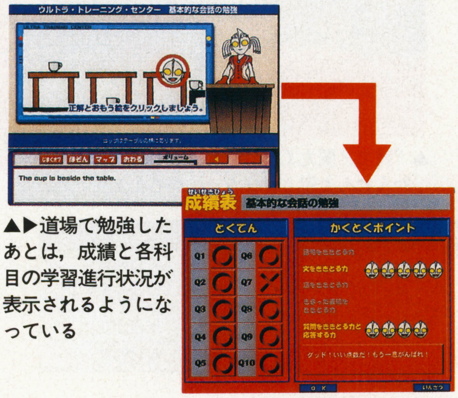
タイトルと画面を見てもらえば一目瞭然だが，本作のメイン・キャラクターとなっているのはあのウルトラマン。最近では新作のテレビ・シリーズも放映されているくらいなので，子供たちにとってはもっとも身近なヒーローのひとりということになるのだろう。

ゲームは，原作でおなじみのバルタン星人を逮捕することが（一応の）目的で，そのためプレイヤーはマップ内を行ったりきたりするハメに。マップ上を車でノロノロ移動するウルトラマンに「なんでアンタ飛ばないの？」というツッコミのひとつも入れたくなるが，そこはご愛敬というヤツだ（笑）。

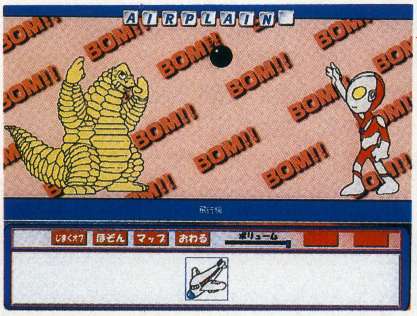
マップ内にはゲーム・センターや道場（英語の読み，発音を学習できる）なども点在しており，それらをこなしていくだけでも十分な学習を行なえるようになっている。



◀マップ上を車で移動するウルトラマン。頼むから飛んでくれ！



▲▶道場で勉強したあとは，成績と各科目の学習進行状況が表示されるようになっている



▲▶ミニゲームのひとつ。画面上部に表示されるアルファベットをキーボードですばやく打ちこもう。バクダンの制限時間内に打ちこめないと……

編集部の動物好きによるDIGITAL PET特集 後編

機械じかけのDNA

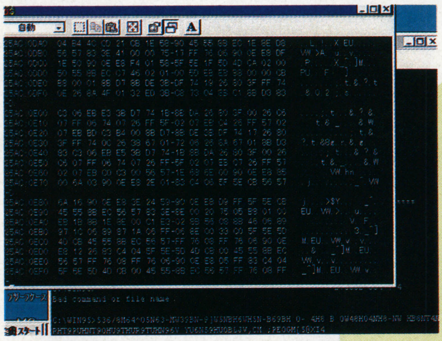
きょうびチマタはデジタルなアニマル・ブーム。「たまごっち」や「ポケモン」人気を語るまでもなく，電気玩具とパソコンには，そのテのゲームがわんさかだ。いっぱいあるなら，買い手市場ってことで選り好みしてみませんか。してみましょう。　　（トカゲ好き／薮良小路）

狡猾な遺伝子とつきあう

みんな動物は好きかぁ～？　俺はキライだ。すぐ死ぬからな。しかし，情がうつらない程度に観察していれば，けっこう楽しい連中が多い。編集部の近くにも深夜になれば，ネコが3匹ほど現れては寝そべって，ただでさえ一方通行の道路を完全に封鎖してしまう。そういうときは，とりあえず両手でひっくり返して，ゴロゴロ転がすのが礼儀だろう。しかし，ちょっかいを実際に出すともなれば，親御さんがだまっちゃいない。冷たい視線で母ネコは人間サマをにらみつけ，そのスキにガキどもは戸口のスキ間から暗闇へと失踪する案配である。美しい連携だ。

しかし，ここで疑問が起こる。彼ら猫族は古代からこの素晴らしき親子愛を受け継いで進化してきた生物なのであろうか？　進化論と言えばダーウィンの名がまっさきに浮かぶのであるが，彼の自然淘汰説によれば，生き残る能力に欠ける生物は滅び，優れた生物のみが生きのびるはず。「自分よりもほかの個体の安全を優先する」という母ネコの利他行為は，「自分が生き残るために，ほかの個体をおびやかす」という利己的行為をモットーとする生物とくらべ，明らかに生存競争に不利な本能を持ち合わせていると言えるだろう。ところが現にネコどもはここにいる。謎。

そこで思い出すのはドーキンスの「生物の個体は遺伝子を伝えるための機械」という考えかた。そう，親が子をかばうのも，自分の遺伝子さえ残ればいいって考えかたなんだな。ってことは，生物の神秘は遺伝子にあり。遺伝子の仕組みを再現せぬかぎり，リアリティあふれる動物愛護ゲームは作れないのだ。よ



◀▼自己増殖するコンピュータ・ウイルスも，生物の要素を持っていると言える。プログラムがさらに別のプログラムを自動作成する実験がつづいているいま，ウイルスも自分で進化する時代がくるのか？

し，今回はペットゲームのなかでもDNAにこだわった作品を紹介してしまおう。

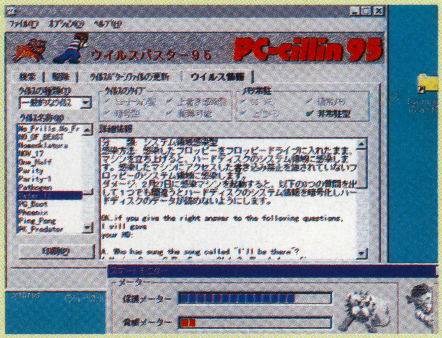
DNAをいじるゲームとしては，日本ビクターの『バイオバトラー』（Windows3.1／95，Macintosh）が，わりと有名だ。イラストをトニーたけざきが担当していたりと，なかなかサイバーパンクな雰囲気が良かったが，遺伝子操作で怪物をさらに怪物にして戦わせるというあたり，ペットゲームというよりも純粋なSLGであった。これと同種のタイプには競走馬育成SLGがある。馬を交配してより優れた馬を作り出すのは，立派なDNAゲームだ。

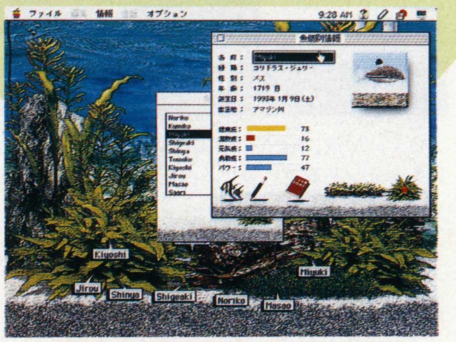
●緊急告知！

第1回ディアドッグ　コンテストのお知らせ

突然だが，『デスクトップパートナー　ディアドッグ2』がWin95とMacで発売される。コンテスト・イベントやパラメータ表示機能が新たに加わり，それを活かして実際に犬のコンテストを行なう。ベーマガでも特別賞を用意し，続報などを掲載する予定。

主催：インプローレ
期間：97年10月9日～98年2月28日
賞品：1位　賞金10万円　1名
**　　　2位　賞金5万円　2名**
**　　　3位　賞金1万円　10名ほか**
対象商品：『ディアドッグ2』（Win95，Mac）





▲『AQUAZONE』も個体ごとに能力差があり，子どもを生んで血統を引き継ぐことができる

▲『育て！蘭丸くん』は『チャンピオン犬物語～わんわんと遊ぶゲーム』に題名が変更された

●おもなペット飼育＆育成ソフト（追加）

対応機種	タイトルorシリーズ名	発売元	コミュニケーションの対象	発売日	価格
Win95	ディアドッグ2	インプローレ	犬	10月9日	5,800円
Mac	ディアキャット	インプローレ	猫	11月7日	5,800円
Mac	ディアドッグ2	インプローレ	犬	12月5日	5,800円
Win95	時の国のエルフェンリート	バンダイ	妖精	11月21日	9,800円

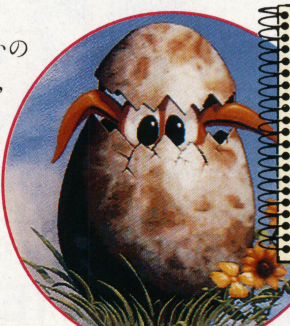
Creatures™ © 1996 CyberLife Technology Ltd. CyberLife ® is a registered trademark of CyberLife Technology Ltd. Published and distributed under exclusive license in Japan from CyberLife Technology Ltd. by Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Uses Smacker Video Technology. ©1994-1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

また一歩，人類は生命の神秘に近づいたのかもしれない

架空の生物であるノームを育てるSLG『クリーチャーズ』は，非常に多くのウリを持っている。独特のセンスの背景のなかを探検させるのが楽しいとか，ノームのデジタル遺伝子を電子メールでやりとりできるとか，人間の言葉を学習させられるとかである。しかし，一番スゴイのは，ノームの行動が，もはや制作者すら予測不可能ということだ。

ふつうのペットゲームでは，動物の行動はあらかじめプログラムとして組みこまれているのだが，『クリーチャーズ』には生物の根本的なアリゴリズムが組みこまれている。つまり遺伝子を独自に解読し，生物の行動を模倣することに成功したのだ。ゲームの制作プロジェクトには，コンピューター科学者だけでなく，生物学者や人工生命(いわゆるA-Life)の専門家がかかわり，4年間の期間を費やしている。

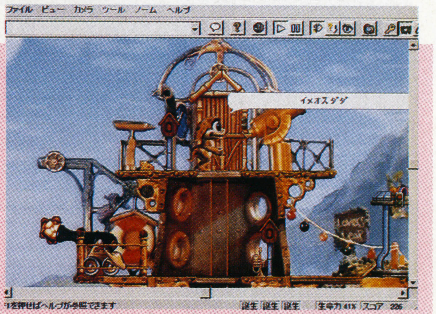
2匹めのノームを配置した場合，互いの遺伝子情報が異なるのはもちろんだが，彼らのコミュニケーションもまた興味深い。子どもを作ることもできるし，会話もする。メーカー経由の報告例では，パートナーが死んだとき，その場を離れようとせず，餓死してしまった例もあるという！

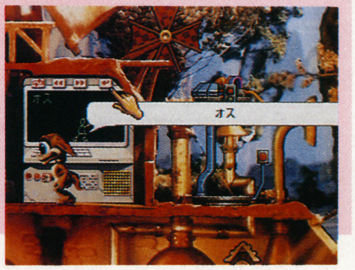


クリーチャーズ
ノームたちの世界
- ■ヴァージン インタラクティブ
- ■Windows95
- ■6,800円
- ■CD-ROM
- ■発売中

◀卵を温めると，丈夫さや性格など，個体差を持って彼らは生まれてくる

▼ワールド内は興味深い仕掛けがいっぱい。ノームの反応もさまざまだ





▶しつけをして，立派なノームに育てよう。言葉だって根気よく教えていれば……

何が起こるかわからない！ 不思議現象の報告例

●まわるものが好き
地面に落ちているオモチャにはまったく関心がないのだが，コマだけには執着していた。

●プロポーズ？
拾った食べ物を自分で食べず，仲間に手渡すことがある。自分は食べようとはしない。

●なに話してんの？
覚えた言葉を，意味もわからず仲間に伝えるため，全員がおかしな言葉を使いはじめた。

●あなたを守ります
特定のノームが危害を加えられると，必ずかばうような行動に出るノームがいた。

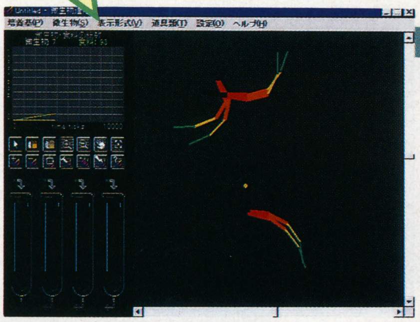
●長寿一家
せっかく遺伝子操作で長寿の血筋になったのに，エレベーターで遊んでいるうちに餓死した。

シンプルな空間を泳ぐのは誰じゃ？ その名はスイマー！

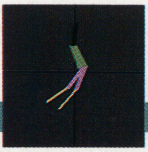
『微生物進化論 ダーウィン ポンド』でプレイヤーがすることは，ウネウネピクピクの微生物を観察すること。1匹ならまだカワイイが，何十匹も画面中にたむろして，しかも効果音でキュルキュル鳴いていたら，気持ち悪いったらありゃしない！ で，こいつらは放っておいてもいいのだが，いろいろと干渉実験もできてしまう。エサをやったり，クローンを作ったり，殺したり，悪の遺伝子操作をほどこして突然変異を起こさせたり，である。

最初は，微生物たちは泳ぎかたすら知らない。その場にエサ（栄養素）が豊富にあればいいのだが，キビしい微生物社会では，エサとは自分で探しまわるもの。そこで，かろうじて触手でジタバタできるやつだけが，パートナーを見つけ，交配をくり返し，泳ぎの洗練された子孫を残していくのだ。しばらく待てば，培養基で泳いでいる微生物の動きは，海ヘビだとか，カエルだとか，魚だとか，実在の生物に似てきているだろう。キミは，進化の過程を目の当たりにしているのだ。

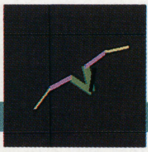
さあ実験といこうか……



▲この四角い実験場で，最高のスイマーを育てあげよう。めざせ，オリンピックの金メダル!?

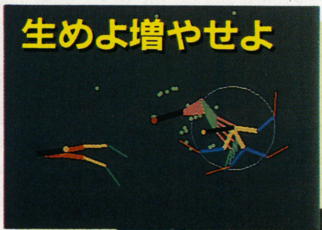


▲こいつは2本の触手の動きがちぐはぐでダメ

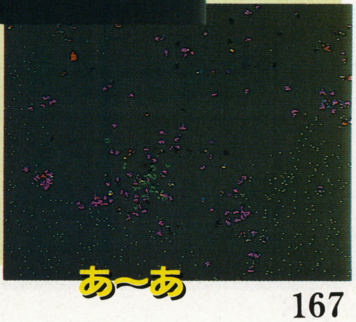


▲カエルを参考に，泳ぎを改良してみた

▲色も変更。これでパートナーが見つかるかな



◀泳ぎのうまいヤツは，よりライバルの少ない土地へと移動が可能だ



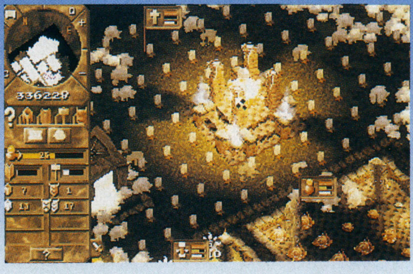
▶あんまり遠くへ行きすぎると，パートナーが見つからず，ひとりで消滅

微生物進化論
ダーウィン ポンド
- ■ADVAn-G
- ■Windows95
- ■5,800円
- ■CD-ROM
- ■発売中

ダンジョンキーパーを生き抜く方法 上級編

ダンキーマスターへの道

捕らえてますか？ 拷問してますか？ え？ 生け贄がいい？ あらそう。まあ，人それぞれだからねェ。……さて，今月はよりよいダンジョンキーパーになるためのテクニックを紹介。使いこなせるようになるまで練習してみてね。（じつは洗脳好き/Fooすけ）



■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■Windows95
■CD-ROM ■7,800円

高等テクニックをマスターしよう

高等テクニック……とか言われると，思わずひるんじゃう人もいるかもしれないけど，そこはご安心を。基本的には有効度の高いテクニックを集めたものなので，技術的にむずかしいわけではない。これらができるようになれば，より有利にゲームを進めていけるので，ぜひマスターしてほしい。

なお，今月の記事の内容は，CPU戦よりも，むしろ対人戦にとって重要なものが多い。ゆえに「CPU戦だけしかやらないよ」というプレイヤーは，役に立ちそうなテクニックだけチョイスして使ってみよう。

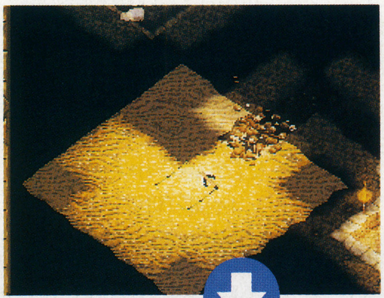
ちなみに，われわれ「ダンキー探偵団」（編注：いつできたんだ？）では，キミのテクニックや質問，ダンキーに関するおもしろいハナシや困ったハナシ，イラストなど，何でもかんでも募集中。アツいネタは，今後のダンキー専門コーナーで取り上げていく予定だ。宛先は，編集部内「ダンキー探偵団」でお願いするぜ！ じゃ，よろしくナ。

TECH：1 黄金をすばやく掘るために

黄金の位置と宝物庫の位置が離れている場合，掘っている時間よりも運んでいる時間のほうが長くなってしまう……。これはよくある光景だ。このタイムロス，相手がCPUのときならさほど問題はないだろうが，対人戦の場合は致命傷にすらなりうるのだ。ではどうするか？

答えはカンタン，宝物庫を作らなければいい。そうすれば，インプたちは黄金の運び先がないので，ひたすら黄金を掘りつづけてくれる。手近な黄金をすべて掘り終えたら，あらためて宝物庫を作ってやればいいわけだ。そして，インプに黄金を運ばせるだけでなく，自分でも黄金をピックアップ→宝物庫の上で解放をくり返し，少しでも早く黄金を軍資金に変えよう。

ゲーム中盤以降では，宝物庫に扉を作り，カギをかけることで同様の効果が得られる。ただし，給料日だけはカギを外しておくこと。そうしないと，大変なことに……。



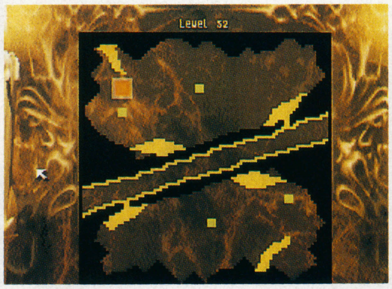
◀まず，掘る黄金を指定。宝物庫は作らないでおこう

▲そうすれば，インプは掘った黄金には目もくれず，つぎの黄金を掘りつづける。使えるじゃろ？

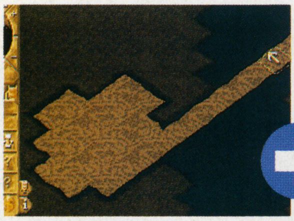
TECH：2 マップは注意深く調査せよ

これは必須と言ってもいい作業だ。とにかく，まずは全体の地形を完全に把握（はあく）したほうがいいだろう。最低でも全体マップを見る，ぐらいの作業はやっておいてほしい。

しかるのちに，部屋のかたちをしているようなアヤシイ地形を発見したら，その場所を邪眼で確認する。邪眼がない場合は，数匹のインプを差し向けて，直接掘ってもいい。すると，そこには何かがあるかも……？

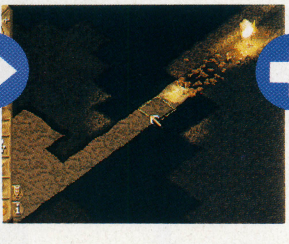


◀全体マップを見れば，とりあえず地形だけは把握できるだろう



▲ヘンな地形発見！ ありゃあ絶対に何かありますぜ，隊長！ というわけで掘るように指定

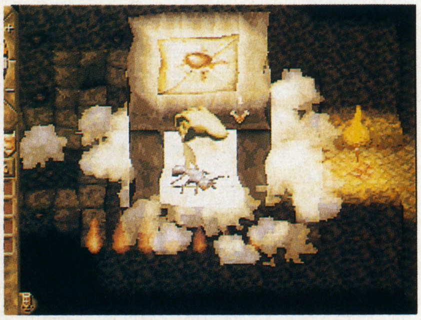
▼速攻で掘り進めたい場合は，3匹以上のインプを作業に当たらせると早く掘れるぞ



▲そして開通！ なんとそこにはスーパーアイテムが！ 序盤で手に入れておけば心強い

TECH：3 解雇は積極的に

ひとつのダンジョンに引き寄せられるクリーチャーの数は決まっている。ゆえに，最初のうちにいらないクリーチャーがたくさん出てくると，引き寄せる準備が整っても，強力なクリーチャーがダンジョンを訪れることはないので注意。序盤に出てくるような弱いクリーチャー（ビートル，スパイダーなど）は，早めに解雇（かいこ）してしまうことをオススメする。



▲解雇するときは，そのクリーチャーをピックアップして門の上で解放してやればいい

TECH：4 引き寄せるクリーチャーを選択しよう

TECH：3で紹介したように解雇していくのも重要だが，どうせなら最初から希望どおりのクリーチャーを引き寄せてみたい。

たとえば，ゲーム・スタート直後にドラゴンを引き寄せたいなら，まず，ねぐらを15パネル分作れるように開拓する。ただし，きっちり15パネルだと，たくさんのクリーチャーを引き寄せることができなくなる。なるべく広いスペースを取っておいたほうが，あとで拡張する手間が省けるぞ。これは重要だ。

ねぐらができたら，つぎは宝物庫を25パネル分作れるように開拓する。この宝物庫を作るタイミングは，TECH：1とのかね合いがむずかしいが，ある程度軍資金ができたら早々に見切りをつけて宝物庫を作ったほうがいいだろう。

これだけで，ドラゴンが引き寄せられてくるはずだ。あとは，ニワトリ小屋などを作って，ドラゴンのための食料を確保しよう。

序盤で呼んでおきたいクリーチャー

	【図書館：9パネル】 部屋や魔法の開発要員。序盤から育てないと，後半役に立たないので注意。
	【訓練室：9パネル】 【ねぐら：15パネル】 勝手に自分を鍛えるのでイザというときに強い。
	【ニワトリ小屋：25パネル】 【ねぐら：25パネル】 工房があれば，自動的に働いてくれる。
	【宝物庫：25パネル】 【ねぐら：15パネル】 開発，戦闘と何でもこなす強力クリーチャーだ！

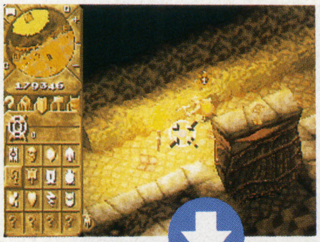
できるだけ早く呼びたいクリーチャー

	【拷問室：9パネル】 動きが速く，戦闘では非常に役立つ。レベルが上がると強烈!!
	【洗脳室：9パネル】 【ねぐら：9パネル】 特攻隊として比類なき機動力を発揮するぞ。
	【神殿：9タイル】 【ねぐら：9タイル】 水があるマップなら，かなり頼りにできる。

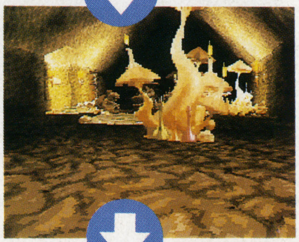
CPU戦では，たとえこれらの条件をそろえていても，マップによっては出てこないクリーチャーがいる。逆に，対人戦の場合はほとんど制限がないようだ。

TECH：5 「支配」を使いこなせ

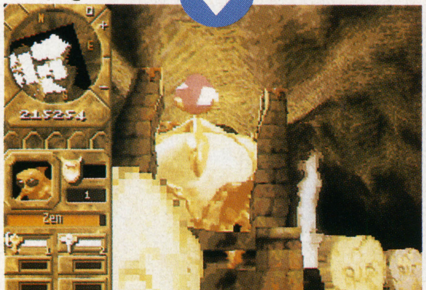
「支配」を使えば，任意のクリーチャーをあやつって，自由に行動させることができる。これを利用すれば，1匹で何匹もの敵クリーチャーを倒したり，相手のマップを偵察するのに大いに役立つぞ。ここでは，もっとも実用的な，敵地への潜入方法を解説しよう。



◀魔法選択後，支配したいクリーチャーを決めて，左クリックで魔法をかけるのだ



▶支配したら，あとは敵地を道なりに突っ切る。敵クリーチャーは無視すること



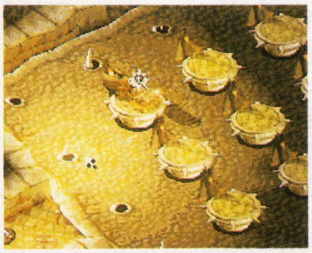
▲ドアさえなければ，敵地のすみずみを確認することも不可能ではない。積極的に使おう！

TECH：6 拷問室と洗脳室で味方を増やせ！

敵を拷問にかけて味方を増やす場合は，

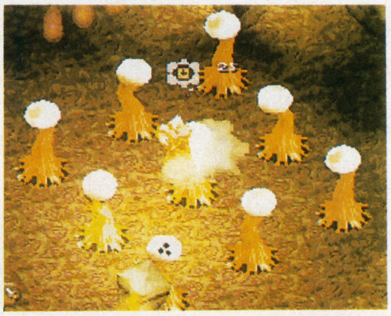
①牢獄を作る（大きいほうが便利）
②拷問室を作る（最低でも5×5はほしい）
③生け捕りアイコンを点灯させる
④敵と戦闘を行なう
⑤倒した敵をインプに運ばせる
⑥敵の体力を治癒などで回復してやる
⑦拷問室に入れる

以上の手順が必要だ（①と②はどちらが先でも問題ない）。あとは，放っておけば，拷問に耐えきれず味方になるか，体力が尽きて死ぬかのどちらかになる。しかし，死ぬ前に治癒をかけれてやれば味方になる可能性がアップするようだ。たとえクリーチャーが死んでも，ゴーストとなって味方になるので，どちらにしてもソンはないと言えよう。



▶拷問していると，まれにだが敵のダンジョンの構造を白状することもあるぞ

洗脳室を使って味方を増やす場合は「自陣営に引きこみたい敵クリーチャーと同タイプの味方クリーチャー」をピックアップして，洗脳室で解放してやればいい。そうすると，その味方クリーチャーは，まず，同タイプの敵クリーチャーを引きこむために働きはじめるぞ。個人的にはこれがオススメだ。



▲相手が洗脳対策をしていない場合，おもしろいように味方が増えていく。使えすぎる!!

来月は対人戦……らしいぞ

さて，ここで『ダンジョンキーパー』日本語版に関しての気になる追加情報をひとつ。

信頼できるスジからの情報によれば，先日，日本語版に使用するためのボイス収録が行なわれたそうな。……ということはナニかい？「徳光さんいつもロンリーバトル」「ユーハロー，エンジョイニューエリア」といったあの空耳ボイスもなくなってしまうわけぇ!? ぜひ，ぜひご再考を……！ せめて，オプションで両方楽しめるとか。だめですか？

さて，来月の『ダンジョンキーパー』は，ついに対人戦編に突入！ ホントは先月からやりたかったんだけど，諸般の事情により来月からになりました。まあ，時間がかかったぶんだけ対戦内容もアツくなっていると思うので，期待して待っててね！ 余裕があれば，CPUの攻略もつづけていくぞ！ では。

ニンテンドウ64タイトルがWindows95に登場！

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

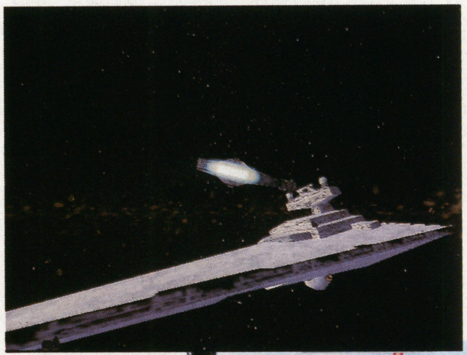
■発売元：マイクロマウス ■価格：10,800円
■CPU：Pentium120MHz以上
■メモリ：16MB以上 ■3Dアクセラレーターカード（PCI用）必須 ■発売中

ニンテンドウ64用ソフトとしてすでに発売されている『SHADOWS OF THE EMPIRE』，そのWin95版がついに登場。ひと昔前のワークステーション並みの能力を有す現在のパソコンは，家庭用ゲーム機のタイトルをどこまで再現できるのか。

（文／佐久間亮介）

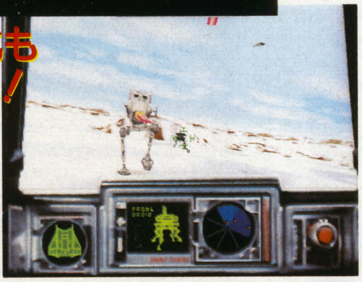
家庭用を超えるグラフィックを普及クラスのパソコンで実現！

パソコン・ユーザーならば，このWin95版が，すでに発売されている家庭用ゲーム機版をどの程度まで再現しているかに注目するのではないだろうか。が，安心してほしい。本作は，ニンテンドウ64版をはるかに凌駕（りょうが）する高画質と，快適なレスポンスを実現している。しかも3Dアクセラレータカードの装着を動作条件としているだけあり，現在の一般的なPentium搭載パソコンならば，動作速度などに何の不安も抱かずにプレイできてしまうのである。



◀写真はMONSTER3D使用時のもの。メジャーな3Dカードには，ほとんど対応している

視点の変化も自由自在に！



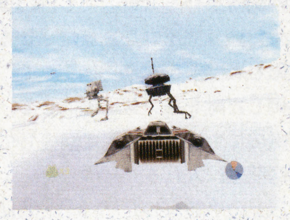
▶数種類の視点から好きなものを選べる。ぜひとも主人公視点での大迫力を堪能してほしい

STAGE3までの流れ

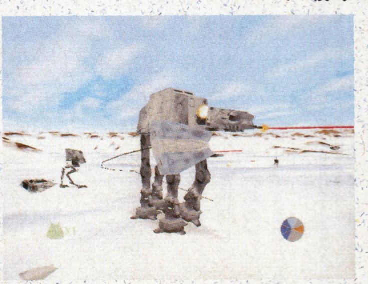
本作は小説やコミックで展開されたオリジナル・ストーリー「帝国の影」をゲーム化したもの。「帝国の逆襲」から「ジェダイの復讐」直前までにダッシュ・レンダーなる人物が体験した冒険をプレイする。

STAGE 1 AT-ATを倒せ！ 氷の惑星ホス

4エリアで構成されたステージ。各エリアではチキンウォーカーやプローブドロイドとの激しい攻防戦がくり広げられるのだ。



◀フィールド内に存在する帝国の兵器をすべて破壊すれば，エリアクリア



▲エリア3にはAT-ATも登場。映画と同じく，ワイヤーをからませて倒すことになる

STAGE 2 電源を探し出せ エコー基地内

『ドゥーム』ライクな地上戦がくり広げられるステージ。地下深くに設けられた電源を作動させ，基地からの脱出を果たせ！

◀帝国の兵士・スノートルゥーパーとの銃撃戦。映画と同じサウンドが響く！

▶映画の裏設定も忠実に再現。ワンパが捕らえられている幻の部屋に入れる！

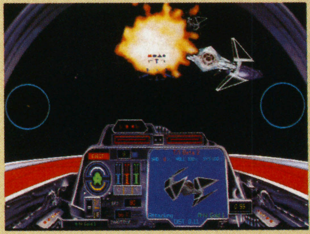
STAGE 3 追撃からのがれろ 小惑星地帯

愛機・アウトライダーを駆っての空中戦。プレイヤーは銃座を操作して，迫りくるタイ・ファイターを迎撃せねばならないのだ。

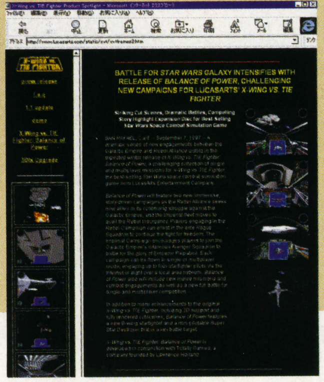
◀本作でも強敵として立ちはだかる3機のタイボマー

特報 『X vs TIE』に3Dカード対応ファイルと追加ミッションが登場!!

いまなお高い人気を得ている『X-WING vs TIE FIGHTER』。そのアメリカ本国での発売元であるルーカスアーツのホームページでは現在，MONSTER3Dなどの3Dアクセラレータカードに『X vs TIE』を対応させるための追加ファイルが無料配布されている。3DFX社のVOODOOチップ搭載カードを所有しているのならば，ぜひとも対応版にアップデートし，その美しい映像を体験してほしい。またアメリカ本国では『X vs TIE』用の追加ミッションの発売も決定。マイクロマウスからの正規輸入版が待たれるところだ。http://www.lucasarts.com/にアクセスせよ！



▲3Dカード対応版にアップデートし，MONSTER3Dを使用すると……！



◀追加ミッションをはじめとした最新情報が入手できるのだ！

TM&©1997 Lucasfilm Ltd All Rights Reserved.

Falcom Windows95 News

第7回 ヴァンテージマスター・登場人物紹介の部屋

■発売日：今秋発売予定
■価格：未定
■ジャンル：シミュレーションRPG

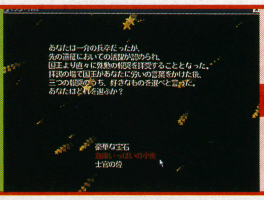
精霊使い(ネイティアルマスター)総登場！ このなかから明日のフィーナやアドルは生まれるか

先月紹介した，期待の新作『ヴァンテージマスター』。この戦いには18人もの精霊使いが参加するが，主人公として使えるのはただひとり。そこで今月は，神秘に満ちた彼らを全員紹介しよう。誰を選ぶか，いまから心ゆくまで悩んでくれ。　（文／千歳秋吉）

主人公はこうしてこの世に誕生する

本作のキャラ選択は性格テスト形式。4つの質問に答えると，その内面を象徴した主人公が登場するのだ。何度かやってみるべし。

質問に答える



カードがめくられて

誕生！

夢と無の狭間をうごめく力
エスターナ（ファイター）

戦士系のマスター。攻防ともに優れているが，魔法防御が低い。かつて獅子の仮面をかぶった男，ギド・カーンに敗れており，再挑戦を狙う。

力ある信頼と夢
アルミオン（ナイト）

「お父っつぁん」という呼びかたが似合いそうな老騎士。戦闘能力がきわめて高い彼は，貴族の陰謀により，身分を剝奪されてしまう。

美を追求する運命を背負った存在
グラナス（レンジャー）

森に住む一族だが，戦禍に巻きこまれてしまった。武器は弓だが，威力はそれほど高くはないので過信は禁物。慎重に使っていくべきだ。

美と夢を奏でる虚空
アルマス（バード）

奇跡を呼ぶという幻の歌を求め，各地をさまよう吟遊詩人。精霊を召喚するときハープを鳴らすのが印象的。戦闘能力は低い。

信頼の美しさをもたらす夢
デルーナ（ウィッチ）

三角帽子がカワイイ魔女。「紫のメルレット」と呼ばれる名高いマスターにあこがれている。見かけどおり魔力が高い。防御が弱いのが難点。

自己の運命を知らしめる力
ビルーザ（ビースト）

獣の姿を持ってしまった人。その野生的な攻撃力や魔力は相手にとって十分脅威となりうる。なぜ彼はこんな宿命を背負ってしまったのだろう？

夢の実現に注がれる力
アルギロス（デューク）

弱き祖国を自らの手で奮いたたせるべく戦う。魔力，速さが少し高く，移動力が低い。英雄願望の強いプレイヤーにはオススメだ。

この世に希望をもたらす者
プラティーナ（パラディン）

平均的に能力のバランスがとれた聖騎士。速さが低いのが難点。戦士エスターナと同じく，獅子の仮面の男ギド・カーンを追っている。

信仰を求め，運命に立ち向かう存在
アヴォリオ（サベージ）

ヒューマノイドの一種。そのいかつい身体に似合わずすばやく，岩を投げて攻撃することも可能。一族を滅ぼされ，復讐を誓っている。

この世の闇を照らす光
カラール（シスター）

心正しき精神のもとに誕生するマスター。世界に見過ごすことのできない闇を感じたため立ち上がった。魔力，魔法防御が高め。

信仰という運命をつかさどる無
ブロンザ（モンク）

うしろに編んだ髪が目印の武闘家。その目的は己の肉体を極限にまで鍛え上げることである。そんな彼がなぜ精霊を召喚するのだろうか……。

闇を指し示す無
ザビュルス（ナイトメア）

もっとも悪のイメージの強いマスター。闇の世界を追われ，再びもとの世界にもどるために戦っているのだという。魔力，魔法防御が高い。

無限の力を求める運命
ジリーザ（ソードマン）

まるでどこかの国の時代劇にでも出てきそうな風貌のキャラ。剣の力のみならず魔力もそこそこ高い。国を捨てて流浪の旅に出ている。

闇に生きる運命
ベレール（シャドウ）

すばやさと一撃必殺の攻撃力を持ち，手裏剣を投げることもできる忍びの者。先祖代々闇に生きる一族であったが，光を求めて逃走した。

宿業と信頼の狭間に揺れる朧
カルコス（シーフ）

全マスターのなかでもっとも速さ，移動力に優れている。投げナイフによる反撃も可能な機動力キャラ。自分がどこまでのし上がれるかに賭ける。

真実を追求する宿業
ジャッド（ソーサラー）

いかにも魔法ひと筋に生きてきたと言わんばかりの老人。精霊召喚の能力も，彼にとっては自分の魔力を高めるための知識なのである。

存在を信じる夢
エカイユ（スピリット）

妖精の姿をしているが，本当は精霊であるらしい。戦闘能力が低いので，敵の攻撃には十分注意。自分をもとの姿にもどす方法を探している。

美を夢見る存在
マルフィール（フロイライン）

気分で生きているわがままお嬢様。謎のペットを連れており，攻撃時にはコイツが敵の頭上で跳ねる。見ていて楽しめるキャラだ。

パソコン・ゲーム界の雄
日本ファルコムの名作が
いま，セガサターンで甦る

イース
ドラゴンスレイヤー（元祖）
ザナドゥ

ファルコム クラシックス

パソコンRPG界に多大な影響を与えた日本ファルコムの代表3作品が，セガサターンで復刻，それも「オリジナル」と「セガサターン」の2モードを搭載しての登場だ。単なる懐古主義を越えた感動を求め，いざ，なつかしの冒険の旅へ！　（文／千歳秋吉）

■発売元：日本ビクター　■制作元：日本ファルコム
■対応機種：セガサターン　■発売日：11月6日
■価格：初回限定2枚組版　6,800円
通常1枚版　5,800円

イース（原作：1987年発売）

RPGにおける「優しさ」の意味と物語の感動を教えてくれた

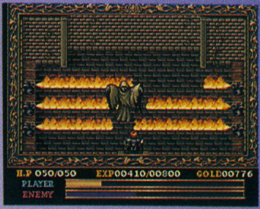
「ひとつのミスが即ハマリ」的な，難解な作風をウリとするRPGが多かった当時，『イース』はまさに革命の旗手であった。

難しい謎を思い切って排除し，「物語を楽しむ」ことに重点を置いた親切設計のスタイル。そして個性的な動きのボスキャラ……。この1本が新たなRPGのファン層を開拓したのみならず，その後の業界の方向性を変えることになったといっても過言ではない。

さて，今回の『クラシックス』では，グラフィックもキレイに描き直されており，以前にプレイしまくった人も新鮮な気持ちで楽しめることだろう。セガサターン・モードではビジュアルが強化されているぞ。

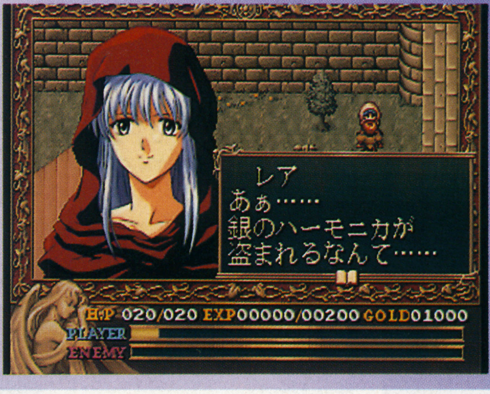
オリジナル・オープニングも追加

◀思わず「この～木なんの木」と歌ってしまう大木。ミネアの町でウワサの「ロダの木」だ



▶最初に出会うボスキャラ，ジェノクレス。原作よりアクション性は高くなっているようだ

▼▶セガサターン・モードでは，メッセージが漢字になっていたり，キレイなビジュアルが追加されたりしているのだ。また女神たちのファンが増えそうな予感



初回限定版に付いてくる「スペシャルCD」のスゴイ中身

Special 得 情報 其の壱

本作の初回限定版を購入すると，もれなく付いてくる「スペシャルCD」。なかには
①約40分に及ぶ『イース』のボイスドラマ
②ボイスドラマ収録時の声優ムービー／他
③ゲームに使われたイラスト原画など
が収録されている。声優ファンにとって気になる②の映像は，右に紹介している「ツインオペレーター」を使用すると，よりなめらかな映像で鑑賞できる。セットで買うのもテ。

◀これをサターンにセットすれば，ビデオCDやフォトCDを見ることができるのだ

▲森久保祥太郎，飯塚雅弓，中川亜紀子，勝生真抄子etc……声優10名が熱演！

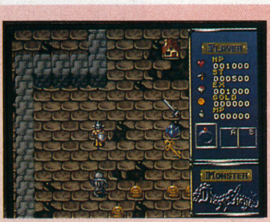
ドラゴンスレイヤー（原作：1984年発売）

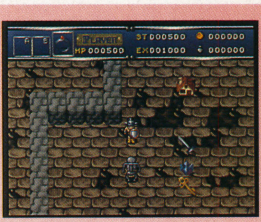
『ザナドゥ』や『英雄伝説』『ソーサリアン』の元祖がコレです

「前代未聞爽快遊戯」。

それが本作に与えられたキャッチ・フレーズだが，いま聞いても適切な表現だと思う。

主人公を鍛え上げ，巣食うドラゴンを倒す。その目的のため，壁を動かして敵を封じたり，十字架で安全地帯を作ったり……。バトルよりパズル的なおもしろさを持った作品なのだ。

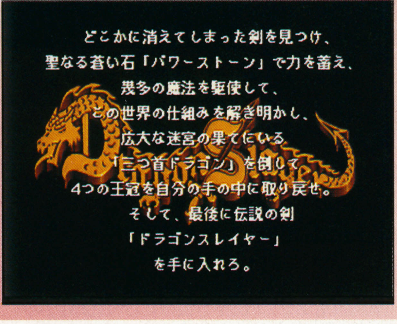




どちらのモードで遊ぶ?

◀左側がオリジナル，右側がセガサターン・モード。画面構成などがちがうが，マップは同じもののようだ。ワイドな画面でプレイしたい人はサターン・モードで

ゲームの説明（セガサターン・モードのみ）



諸悪の根源

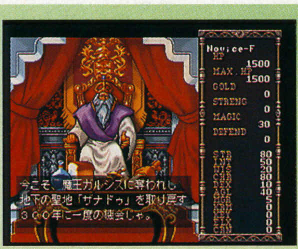
▲会うのはむずかしくないが，戦うと鬼のように強いドラゴン。どこから斬ればいい？

ザナドゥ（原作：1985年発売）

国内40万本以上の記録を持つ，不滅の「無限郷」にようこそ

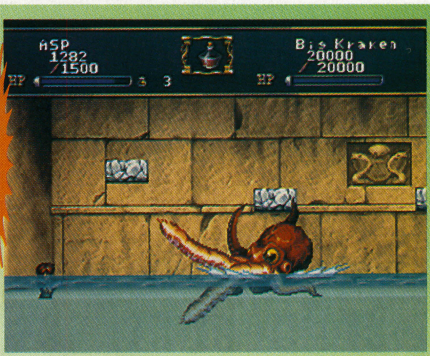
『ドラゴンスレイヤーII』という副題を持つこの作品。その広大な迷宮，主人公から武具に至るまで細かく設定された経験値，デカキャラの存在etc……前作のスケールを大きく超えただけでなく，RPG界に大旋風を巻き起こした1本であった。当時国内で40万本を売ったという事実からも，そのスゴさがわかるだろう。

キミはラストのキングドラゴンに会えるか？

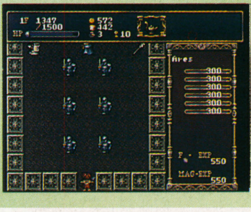

▶セガサターン・モードではこのようなオリジナル・オープニングが追加された

▲フィールドは『ドラスレ』とちがい，サイドビュー構成だ。写真はセガサターン・モード

噂のデカキャラ



▲デカキャラ戦は見どころのひとつ。オリジナルとセガサターン・モードで舞台装飾が変わるぞ


◀各地に存在する塔に入ると，このような画面に。アイテムをくまなく探せ

得 Special 情報 其の弐

当たる！ 当たる！ フィーナのフィギュア&双子の女神特製テレカ

このソフトのパッケージに入っているユーザーアンケートハガキは，じつは幸せを呼ぶ青い鳥なのだ。返送すると抽選で500名に女神フィーナのフィギュアが，1,000名に双子の女神の特製テレカが当たるのである。

フィーナのフィギュアは7年前に商品化されたもの。すでに絶版となっており，現在ではほぼ入手は不可能だという。また，テレカは『ファルコムクラシックス』の完全オリジナルだから，両方ともチャンスをのがしたらもう手に入らない。

ということで読者諸君，アンケートハガキは出すように！

▲『イース』の象徴，双子の女神をデザインしたテレカ。見ているだけでほしくなるぅぅぅ

◀もはや絶版もののフィーナのフィギュア。キミのサターンの横に飾っておくのもいいかも

とことん ぷよぷよ SUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
（10月下旬発売予定）
プレイステーション
（11月発売予定）

参加側も運営側も観戦側も，ばよえ～んツアーお疲れさまでした。いまのうちに，年末年始の大会ラッシュに向けて鋭気を養っておくと吉でしょう。さて，今月の「とこぷー」もメインは移植情報。CM撮影レポートもあるぞ。（講師：大出綾太）

プレイステーションへ移植決定！『ぷよぷよSUN決定盤』

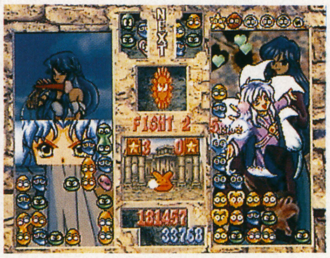
先月，『ぷよSUN』のニンテンドウ64への移植を報告したのもつかの間，早くもプレイステーションへの移植も決定したのだ。タイトルは『ぷよぷよSUN決定盤』。11月発売予定で，価格は4,800円だ。さっそく概要を紹介していこう。

基本的な内容は，N64版『ぷよSUN64』とほとんど同じ。つまり，サターン版にあった「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」に加えて，最大で16人までが参加できるトーナメント形式の大会モード「かちぬきぷよぷよ」と，とこぷよをプレイしながらリアルタイムでなぞぷよに挑戦する「とことんなぞぷよ」の2モードが追加されているのだ。とこなぞには，れんしゅう・じっせん・たいせんの3種類が用意されていて，それぞれちがった遊びかたができるようになっている。ふたりで対戦できるのが最大の特徴だ。

N64版とちがって，PS版はCD-ROMなので，漫才デモでは音声も出力される。もちろん，マスターズ大会でオーディションが行なわれたルルー（浅葱のあ），インキュバス（小竜），スケルトン-T（藤田圭宣）は，カッコ内の新しい声優が声を担当しているぞ。

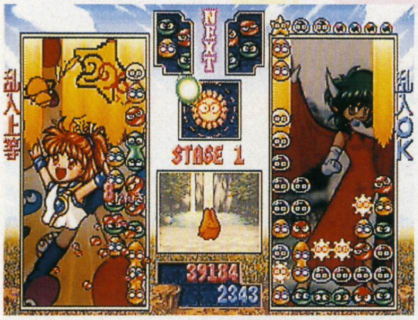
で，先月から妙に気にしている，予告ぷよの「ぷよサターン」だけれど，いまのところ変更はないようだ。

これで，主流3機種すべてに移植が決まった『ぷよSUN』。このあとはパソコンへ進出？　それともゲームボーイか？



▶新ボイスになった2キャラの対決。当然，おじゃまぷよの種類やルールの変更も可能

◀かちぬきぷよぷよでのキャラ選択画面。CPUが受け持つキャラは自動的に決まる



▲こちらがPS版『ぷよSUN決定盤』の画面だ。前作『ぷよ通決定盤』が，かなりいいデキだったので，今回も期待できそう

◀漫才デモの内容は，サターン版と同じになっている

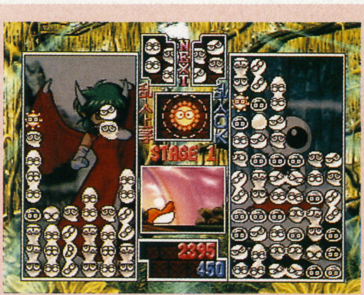
ぷよぷよ SUN 決定盤

N64版『ぷよSUN64』もプレイしてみたのだ

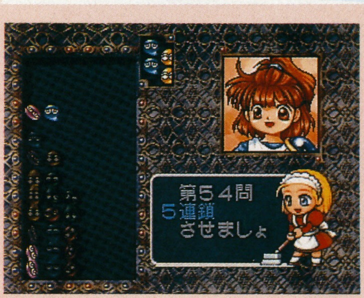
今月は，ニンテンドウ64版『ぷよSUN64』のサンプル・バージョンをプレイできたので，そこで判明した仕様も報告しておこう。なお，発売日は10月下旬，価格は6,800円だ。

かちぬきぷよぷよのトーナメントは，参加人数を4人・8人・16人から選択できる。ちゃんと3位決定戦も行なわれるのだ。さらに，対戦本数が「決勝以外1本／決勝2本」「決勝以外2本／決勝3本」「決勝以外2本／決勝5本」から選べる（ちなみに公式ルールは決勝以外2本／決勝3本）。

オプションでは，サウンド・テストやデモ鑑賞ができる（アート・ギャラリーは未収録）。さらに，ぷよの色味を変化させる項目が追加されている。全色灰色なんていうモノクロ指定もできるのだ。ちなみに，ハイスコアやオプションの設定は，カートリッジに内蔵されたバックアップROMに保存できるぞ。



◀モノクロでのプレイは，ひと味ちがったおもしろさが……？



◀とこなぞのれんしゅうでは，設置ガイドが表示されるのだ

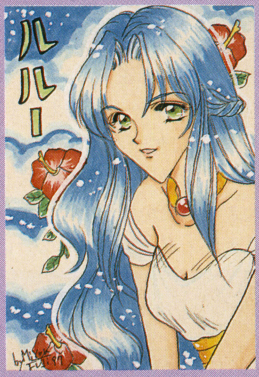
取材ラッシュはひと段落
「みんなでぷよぷよ」

今月は大会レポートをお届け。まずは，9月7日に東京ゲームショウ内で行なわれた，ぱよえ〜んツアーファイナルだ。各地のマスターと，当日予選通過者の計64名が本選に進出。地方大会では有力選手がなかなか優勝できなかったそうだけど，本選でも優勝経験者がつぎつぎと姿を消すという波乱の展開になったのだ。結果は――マスター・三須健太郎（栃木マスター），キング・服部 崇（大阪マスター），ナイト・山川藤彰（静岡マスター），ポーン・宮野尾康志（東京マスター）。グランドマスター・阿部シェゾおとのエキシビジョン・マッチは，三須くんが5-4で制した。

つづいて，9月15日には浅草ROX3スーパーマルチコートにて，第三回シルバーぷよマスターズ大会が開催。予選の上位13名と，ぱよえ〜んツアー各地のマスター3名で本選が行なわれた。毎年確実にレベルが上がっているようで，見ごたえのある対戦が多かったのだ。とくに決勝の最終試合は，的確な“のほほ積み”と階段＋挟み込みの対決となり，会場は歓声に包まれたのでした。結果は――マスター・吉田とよ（第一回シルバーマスター），クイーン・佐藤昌子，ナイト・永瀬てし（第二回シルバーマスター），ポーン・内山善次。

▶ぱよえ〜んツアーファイナル。新世代が台頭してきた？

◀コスプレ大会、田中勝己ライブなど、恒例イベントも



▲【大阪市・富士美優】お初ありがとう。また投稿してね

▼【熊本県下益城郡・香菜薫】こちらもお初ですね

◀【岐阜県海津郡・まよぷー】ゴージャス・ウィッチ様でしょうか

▲雨の中，88人の参加者があったシルバー大会。大会終了後にはカラオケ大会なども催された

『SUN64』&『SUN決定盤』のCMもすけとうだらが主役

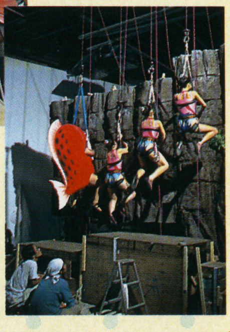
PS版&N64版『ぷよSUN』の発売にあわせてオンエアされるテレビCMの収録現場を取材してきたぞ。サターン版のCMと同じく，今回もすけとうだらが主役。前回シンクロナイズドスイミングを披露したたらが，今回はスカイダイビングや登山に挑戦するのだ。ただし，本当にチャレンジするのはさすがにムリなので，スタジオ内のセットで撮影された。

パラシュート編は，3人の水着姿の女性とともに，たらがダイビングするという内容。たらの着ぐるみは前が見えないため，飛び降りるタイミングがむずかしかったようだ。いっぽう登山編は，同じく3人の女性とともにロープをつたってガケを登り，山頂でポーズをキメる，という内容だ。ガケを登るシーンは，ロープで5メートルほど吊り上げるという方法を使っていたぞ。

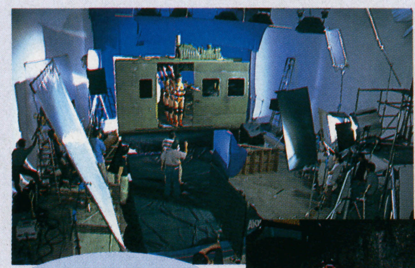
どちらも近日中に放送されるので，ぜひ完成版を視聴してみよう。

登山編
ぷよぷよSUN 64

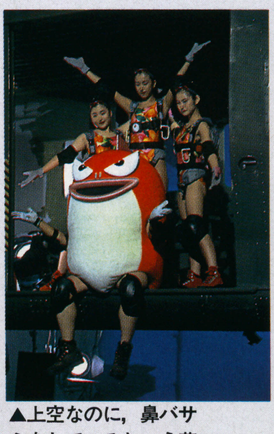
▲ハングドたら。うしろ姿の撮影なので，目は取りはずされてます

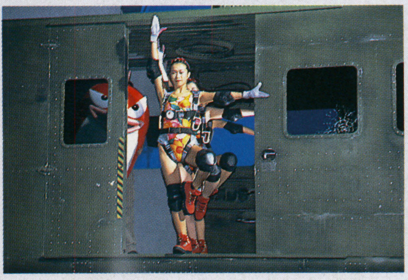

▶「i miss you.」に合わせてクライミング。たらはジタバタ

パラシュート編
ぷよぷよSUN 決定盤


◀飛び降りるシーンの撮影風景。実際に2メートルくらい落ちるのだ

▼たらと共演されたみなさん。長時間水着姿でご苦労さまでした


▲上空なのに，鼻バサミをしているという芸のこまかさ……


◀順番にダイビング。前向いたまま落ちるのって意外とコワイ

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第37回

1985年・Part2『山口君と女の子』

カチンコたたけばツクリがはじまる

昔から流行を追いかけるゲーム業界。ターゲットのなかには当然テレビ番組も含まれてくる。タイトーが発売した『ゆけゆけ！　山口君』というゲームがそれだ。

このころにどんな番組を放送していたのかわかるタイトルだが，知っている人はまちがえやすいので注意しておきたい。〝川口君〟ではなく〝山口君〟である。ゲーム内容は，モデルとなった番組を再現するかのごとく草原，森林，洞窟と進んでいくというもの。原住民がヤリを投げる。そして，洞窟のなかには白骨がころがり，動くサソリも襲ってくる。忘れている人も下の写真を見れば，どんな番組内容だったか，はっきり思い出すだろう。やはり主人公の名前は浩だろうか？

モニターのなかには女の子

84年頃に登場した脱衣麻雀にヒントを得たのか，女の子が登場するゲームが増えてくる。『女三四郎』もそうしたゲームのひとつだが，これまでのゲームと異なっていたのがキャラクターの顔が大きめに描かれていること。とはいえ，セガ『テディボーイブルース』の石

決死の探検サバイバル　ゆけゆけ！山口君

ヤラセ？　いえいえ真剣ですよ

■カネコ／タイトー
■水曜スペシャル・アクション

空中から単葉機とハイエナが，地上では原住民や毒蛇が襲ってくるなか，探検家の山口君を操作して，一定エリアを走破していく。3面クリアで監督や共演者たち（？）が祝福してくれる。

▲地上の敵を倒す山口君の武器・マイク。落ちてくるタマゴや，敵の投げヤリ攻撃も無効化できる

▼山口君がなんと通常の2.5倍に／　ただジャンプするだけで，これだけの大男になってしまう

▲不気味な洞窟エリアも，スタート合図はカチンコ。ドキュメント制作現場を意識した演出だ

女三四郎

YUKI♥ちゃんは，今日も「でやぁ～！」

■タイトー
■女子高生柔道アクション

レバーとボタンを組み合わせることで攻撃を使いわける。小技で体力を減らし，大技で相手を倒す。ジャンプ，プロレス技，禁じ手なども使用可能。2P対戦はできない。

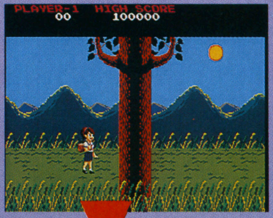
▶はなれと思われる12畳の空間で組み手を開始！

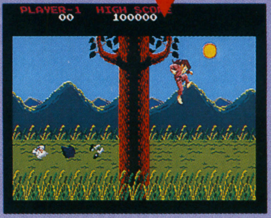
◀こんな男は巴投げ！　私の趣味じゃないのよ！

▶あなたには柔術を使うまでもないわ！　えい！

◀BOCHERに負けて涙が出ちゃう。女の子だもん

▶急いで道場へ。あら，こんなところに大木が……



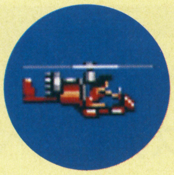


◀無造作に脱ぎ捨てた制服。何をしたか想像におまかせ

野陽子ちゃんアップにはかなわないが……。
操作系はこの『女三四郎』の10か月前に発売された，コナミ『イー・アル・カンフー』から派生したと思われる。ちがうのは，体力メーターが5人倒すまで回復せず，ジャンプはボタンで行なうこと。そしてなにより，女の子が，敵やとらわれのヒロインではなく主人公ということが，当時非常に珍しかった。

女の子ということで，当然（？）サービスシーンが設けられている。オープニングがはじまると柔道着を肩に掛けたセーラー服少女がてくてくと歩いてくる。そのまま木のうしろから出てこなくなったと思いきや，直後に飛び出す服，服，服……これだけでドキドキしていたものである。

同じく，オープニングに変身シーンがある『忍者プリンセス』は，11月27日発売の『SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.2』に収録されている。興味がある人は，そちらでどうぞ。



◀フラッシュギャルはいろいろな乗り物を使って突き進んでいく

上の写真は，まるでスパイ映画を思わせる『フラッシュギャル』。ラウンドクリアごとに攻撃方法が変わるので，オムニバス・アクション・ゲームと呼べるだろう。その変化はまるで007，ジェームスボンドのように目まぐるしく，つい先の面までプレイしたくなる。

さて次回は，当時出入りの少なかった女性をも引きつけた作品をお届けする予定。

（1985年Part2終わり・Part3につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

Graffiti Club

アーケードゲームの脇役たちに注目していくこのコーナー。今回は，ないと話にならない「ボタン」です。

電子信号のスイッチが，アーケードゲームでデビューしたのはアタリ社のテニスゲーム『ポン』と同時。このときのスイッチは，スタート・ボタンのみでした。ビデオゲームより歴史の古いピンボールもアーケードゲームと言えますが，そのスイッチはフリッパーに電流を流すためのものなので性質がちがいます。

現在までにいろいろなアイデアが，このボタンの押しかたによって表現されてきました。普通に押せば手榴弾を投げ，球をあやつり，あわを吐き，クイズに答える。押しつづければ力をため，連射をする。なんと奥深きON/OFFの世界。

お題：ボタン①

▼▶過去，スイッチの多くは中央部がくぼんでいた。ゲームに連射が必要なかった「時代」が見えてくる

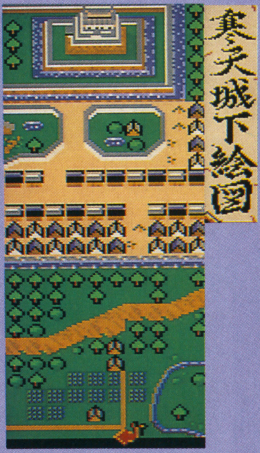
◀▼一方こちらは微妙な凸型カーブを描いた現在のボタン。使いやすさは，みなさんご存知のハズ

忍者プリンセス　姫さまシュシュシュ！

■セガ
■くノ一忍者アクション

くるみ姫を操作し，玉露左衛門に奪われた寒天城を取りもどす。「手裏剣」「前方手裏剣」「消える」を使って全16ステージをクリアしていく。巻物を取ると手裏剣が敵を貫通するようになる。

▶こちらの手裏剣，パワーアップ前はかなり貧弱だ



◀ステージの最後では大蒜（にんにく）と決闘をする

フラッシュギャル

■九娯貿易／セガ
■アクション

バイクからヘリ，刀まで何でも使いこなすスーパーウーマンが主人公の強制スクロール・アクション。公園，海岸沿い，日本庭園……といったSECTIONを進んでいく。シューティング面もアリ。

▶基本は肉弾戦。敵は左右と上から攻撃してくる

◀石化銃を撃つボスキャラとは何度も対決することに

ハル21

■SNK
■縦スクロール・シューティング

CLAIN（1P側）とHAL（2P側）を操作し，対空・対地ショットを撃ちわけて進んでいく。地上に設置してあるEパネルを5つ回収すると，20秒間ショットが強化されるとともに，自機が無敵に。

ビッグタイトルが一堂に集結！

AMショー REPORT

アーケード・ゲームの一大イベント「第35回アミューズメントマシンショー」が9月18日から4日間開催された。その模様をレポートしよう。　（文／開田清隆）

今回は，有明！ 内容もパワーアップ!!

アーケードゲーム・ファンにはおなじみのアミューズメントマシンショー(AMショー)。去年までは日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で行なわれていたが，今年は東京ビッグサイトに会場を移し，一般入場日2日を含む，計4日間開催された。

今回のAMショーでは，かつてないほどの大量のイベントが，各メーカーのブース内で行なわれた。ゲーム大会や声優をむかえてのトークショー，開発者によるゲーム解説やプレゼントなど，趣向を凝らしたものが多く，来場者はゲームばかりでなく，AMショー自体を十分に楽しめたのだ。

◀カプコンのトークショーには，大勢の観客が集まった

SEGA

セガブース

やっぱり一番人気は『バーチャロン』！

毎年，多くのタイトルを用意し，来場者の話題を集めているセガ。今回も『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』と『バーチャファイター3tb』の2タイトルを筆頭に，多数の新作を出展していた。なかでも『オラトリオ・タングラム』は，多数の筐体が設置されたものの，プレイ待ちの人でブースのまわりに列ができてしまうほどの人気。出展されたのは，開発度29.8％というバージョンだったが，新機種1体を含む計6体のバーチャロイドで実際に遊ぶことができた。画面上ではかなりいい動きを見せていて，ほとんど完成なのでは？と思わせるほどのデキで，勝ち抜き戦のイベントも盛況だった。対戦大会では『バーチャ3tb』も負けておらず，さきの「JAVATEAバトル甲子園」の優勝者との対戦大会には，多くのギャラリーが集まった。

そのほかのタイトルでは，映画のストーリーを忠実にゲーム化した『ロストワールド スペシャル』，モデル3基板を使用した釣りシミュレーション『ゲットバス』もかなりの人気だった。『ゲットバス』は筐体のつり竿の操作感覚と美しい魚のグラフィックが特徴で，「大物釣りコンテスト」が開催されていた。また『モーターレイド』や『スキーチャンプ』など，大型筐体のラインナップも充実しているあたりが，さすがセガといったところか。

サターンとの高い互換性がウリのST-V基板も，まだまだ元気。サターンで先に発売されている『花組対戦コラムス』や，『デカスリート』の冬季競技バージョンである『ウィンターヒート』などが出展された。また，東洋水産のキャラクター，カップ麺でおなじみのマルちゃんを前面に押し出したアクション・ゲーム『マルちゃんdeグー』も出展され，ハデに宣伝されていた。

こんなステージイベントが！

◀バトル甲子園の覇者が登場。激しいバトルを展開

▶『ウィンターヒート』で今度は冬の競技に挑戦！

ゲットバス

▲ゲーム・センターでルアー・フィッシングが楽しめる。ルアーやポイントなどの選択もあり，結構本格的なのだ

バーチャファイター3tb

▲やっぱり時代はチームバトル。会場でも対戦がかなり盛り上がっていて，なかなかプレイできなかった

花組対戦コラムス

▲サターンにつづいて，アーケード版が登場。一般公開日には，ブース内の特設ステージで大会も開かれたぞ

CAPCOM

カプコンブース 『2nd』と『ジャスティス』，キミはどっちだ

カプコンのブース内は，今回のショーでも「格闘三昧」というカンジだった。出展されていたのは，『ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック』と，コミカルなキャラのフラッシュコンボが楽しい『ポケットファイター』，そして3D格闘の『私立ジャスティス学園』の3タイトル。一番人気は『ジャスティス学園』で，『ストIII 2nd』もかなり注目を集めていたようだ。

また，すでにおなじみとなった感のあるゲーム体験イベント「ノベルティーチャレンジ」は，今回も開催されており，3タイトルの格闘ゲームを遊んだ人に，オリジナルTシャツなどがプレゼントされていた。

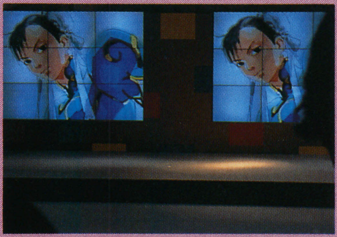
▲3つの格闘ゲームをプレイしてアンケートに答えれば，Tシャツがプレゼントされたのだ

ステージイベントは，『ストIII 2nd』のゲーム大会や，開発スタッフによるゲーム解説，カプコンの開発首脳陣をゲストに迎えたスペシャルトークショーなどなど。トークショーでは，開発中のエピソードなども聞けたほか，質問コーナーなどもあり，大いに盛り上がった。また『ストIII 3rd』に春麗が登場することも発表されたぞ。

◀ブース内では，コスプレ撮影会も開かれていた

『3rd』『スタグラ2』『EX2』が発表!?

特設ステージのスクリーンには今回出展されたタイトルのほか『スターグラディエイター2』や『ストリートファイターEX2』，『ストリートファイターIII 3rd』という未出展3タイトルの映像が流されていた。ゲーム画面を見ることができたのは『スタグラ2』だけだったが，電撃発表に来場者は驚いていたのだ。


◀スクリーンにはなんと春麗が！ 全国に1千万人はいると思われる，春麗ファンの願いが通じたのか。動いているところも早く見たい！

▶来春発売予定の『ストEX2』。ブースでは，ほくとの妹である七瀬（右上写真の左から3番目）を含む，新衣装のコスプレイヤーが出迎えてくれた

NAMCO

ナムコブース 他メーカーとの共同制作タイトルが2本

ナムコブースの目玉は，スクウェアと共同開発している『エアガイツ（仮）』だった。『エアガイツ（仮）』は『鉄拳3』と同じシステム12基板を使用した，新機軸の3D対戦格闘。ゲームの概要は，1レバー＋4ボタンを使用してフィールドを駆けまわり，パンチ，キックのコンビネーションや必殺技（従来の格闘ゲームでいう飛び道具）で相手と闘うというもの。「シフト」ボタンをうまく使うと，ダッシュ，側転などさまざまなアクションを取ることができるのだ。また，トミーとの共同開発によるプロレスゲーム『闘魂烈伝3（仮）』も出展された。プレイステーションの人気シリーズだけに注目はされていたが，こちらは残念ながらプレイできなかった。

ほかでは，アーケードで久々のオフロード・バイクレース『モトクロスゴー！』やサッカーの新作『リベログランデ（仮）』，先月号で紹介した川下りの『ラピッドリバー』も出展されていたぞ。

リベログランデ（仮）

◀協力プレイが楽しい，1人称視点のサッカー

エアガイツ（仮）

▲スクウェアのアーケード参入第1弾。出展されたバージョンは，まだ開発段階のものだった。発売日はまったくの未定

闘魂烈伝3（仮）

▲PSの人気シリーズ最新作が，アーケード・ゲームで登場。前作よりさらに技が多彩になり，グラフィックも美しくなっている

モトクロスゴー！

▲新CGボード「システム23」を搭載したバイクレース。実在のモトクロス・マシンが登場する。ジャンプが気持ちいいぞ

KONAMI

コナミブース

COBRAボード対応の第3弾ゲーム発表！

コナミの製品で，今一番注目されているのが，CGボード「COBRA」対応のタイトルだろう。今回もその対応ソフトである『ファイティング武術』と『レーシングJAM』の2タイトルが出展された。『ファイティング武術（ウーシュ）』は，完成に近いバージョンだったが，『レーシングJAM』は，まだ開発度30％ということで，従来のCGボードにデータを落としこんだプレイ可能なものと，COBRAボードによるデモ映像というふたつのかたちに分けての出展となった。前者をプレイして，ゲームの雰囲気を味わうことはできたが，COBRAボードを使用したデモ映像との差は歴然だったため，ちょっと残念だった。

ブース内で異彩を放っていたのが，ラップ・サウンドに合わせてキーをたたいたり，ターンテーブルを操作する『ビートマニア』だ。いままでにない「DJ体験」ゲームということで，注目されていた。また『ソーラーアサルト』のステージ構成，敵キャラの攻撃パターンなどを変更した『〜リバイズド』，シールを出力できるようになった『ときめきメモリアル おしえて your heart シールバージョンプラス』も盛んにプレイされていた。

いっぽう，COBRAボードを使用した新たな3D格闘『バトルトライスト』のプロジェクトが，ビデオで発表された。アニメーションを3D化するという，今までにない手法で制作され，そのもととなるアニメーションは，プロデューサーが押井　守，作画監督が黄瀬和哉，音楽が川井憲次というメンバーで制作されるそうだ。こちらにも，期待が高まる。

◀『ときメモ』では，グッズのプレゼントもあった

ビートマニア

◀画面の指示にしたがって，鍵盤とターンテーブルで演奏。スクラッチはむずかしいぞ

ファイティング武術

▲COBRAボード対応ソフト第1弾となる，3D対戦格闘。一般入場日には，勝ち抜き戦のイベントで盛り上がっていた

レーシングJAM

◀プレイ可能バージョンを使って，通信対戦によるレース大会が行なわれた

◀COBRAボードを使用したフル・スペック版は，実写映像と見まちがえるほど

SNK

SNKブース

ついに3Dの侍魂で遊べたぞ

今回SNKは，ハイパーネオジオ64の『侍魂〜サムライスピリッツ』と『ラウンドトリップRV』の2タイトルを出展。とくに『侍魂』は，筐体が多数用意され，自由に遊ぶことができた。出展されたのは，完成度85％のものだが，11キャラすべて使用可能。前作から採用された「怒り爆発」や，おなじみの「対極選択」も継承されており，3Dになっても，それほど抵抗なくプレイできた。さすがに人気シリーズだけあって，会場の対戦コーナーの前にはかなりの人が集まっていたぞ。『ラウンドトリップRV』は，パジェロやハイラックスなど，実在のRV車を操作できるのが特徴で，コースが往復タイプになっているのがラリーらしく感じられた。なお，MVSの新作に関しては，期待された『月華の剣士』が出展されず，ザウルスのアクションゲーム『ショックトルーパーズ』の1タイトルのみ。ちょっとさびしい状況だった。

ブース内のステージでは，開発者によるゲーム解説が行なわれたほか，生駒治美やコング桑田など，『侍魂』のキャラの声優をゲストに迎えたトークショーが行なわれた。

侍魂〜サムライスピリッツ

▲連ね斬りや一閃などのシステムを搭載。もちろん修羅，羅刹の選択もある

◀『侍魂』の声優をゲストに迎えたトークショー

ショックトルーパーズ

◀チーム制を導入したザウルスのアクション

TAITO

タイトーブース 『サイキックフォース』のイベントが大盛況

タイトーの注目作といえば，やはり『Gダライアス ver.2』と『サイキックフォース2012』の2タイトル。とくに『Gダラ2』は，多くのシューティング・ファンに注目されており，その人気はかなりのもの。しかし，あまりの難度に，ほとんどの人が3ステージあたりでゲーム・オーバーになっていたのが印象的だった。

『サイキックフォース2012』は，一般公開日の1日目（20日）に正式タイトルの発表イベントが催（もよお）された。登場キャラやストーリーなどが紹介されたのだが，このときのファンの熱狂ぶりがハンパでなく，あらためて同シリーズの人気の高さを実感。そのほかの出展作では，イントロクイズの『きらめきスターロード～イントロ倶楽部』と，『アルカノイド』と『パズルボブル』をミックスさせたようなアクション・パズル『プチカラット』の2タイトルが人気となっていたようだ。

イベント関連では，上記の『サイキックフォース2012』のほか，オリジナルグッズがもらえる『電車でGO！』のゲーム大会も行なわれていたぞ。

サイキックフォース2012

◀正式タイトル発表！発売は来年とのことだ

◀お姉さんの車掌姿もキマっていた『電車でGO！』

▶かわいいキャラで女の子にもオススメの『プチカラット』

OTHERS

その他 シューティング2タイトルに期待！

その他のメーカーの出展作のなかから，人気を集めていたタイトルを紹介していこう。

まずは，彩京の縦スクロール・シューティングの『ストライカーズ1945II』。取っつきやすい正統派として，マニア以外からも注目されていたようだ。彩京はブースを出していなかったので，他社のブースでの出展となった。また，同じ縦シューで人気を呼んでいたのが，エイティング／ライジングの『アームドポリスバトライダー』。こちらも他社ブースでの出展で，2タイトルが並べられたブースでは，大変な人だかりができていた。

いっぽう麻雀では，ビデオシステムが，現在の対戦麻雀の火付け役の『ファイナルロマンス』の最新作『4』を出展。ビデオシステムのブースには，キャラクターのファンも含めて，かなりの人が集まっていた。また，彩京も，2P対戦可能な麻雀『対戦ホットギミック』を出展。どちらも，ショーのバージョンでは脱衣シーンがカットされていたのが，ファンには残念だったにちがいない。

テクモの『ギャロップレーサー2』も注目度が高く，ブース内で行なわれたゲーム大会も盛り上がっていた。なお，期待されていた『デッド オア アライブ』の続編は出展されていなかった。

アームドポリスバトライダー

▲スコアラー期待の縦スクロール・シューティング。自機を3機選んでプレイする

アーケードゲーム

おまけ OMAKE

今回のショーでも，多数のメーカーが出展していたのが，シール系の作成マシン。とりわけ目を引いたのが，セガの『ムービー倶楽部』。名前から判断すると動画を取りこめるようなカンジだが，じつは何枚も映像を取りこみ，1枚のカードに印刷するというもの。そのカードを見る角度を変えると，絵も動いて見える，という仕組みだ。ほかでは，絵を16分割のジグソーパズルにできる『えがおdeピース』（SNK）や，シールに自由に絵や文字を書くことができる『プリプリキャンバス』（コナミ）に長蛇の列ができていた。

▶『ムービー倶楽部』。絵は，最大6枚まで取りこむことが可能。カードを動かしてみればしっかりムービーだ

◀顔入りのテレホンカードが作れるカプコンの『プリカ』

今回のショーを取材してみて….

冒頭でもふれたとおり，ゲームだけでなくさまざまなイベントを楽しめた今回のショーだったが，会場に足を運んだ人の感想は，いかがだっただろうか？　自分としては，規模が小さくても，こういうゲーム大会やトークショーは好きなので，これからもどんどんやってほしい。それに，ブース内に筐体を置いておくだけでなく，こういった催し物があったほうが，人を呼べると思うのだが……。

各メーカーには来年以降も，おもしろいゲームとともに，楽しいイベントを期待しています。

■カプコン
■アーケード
■発売日未定

オレたちの学校はオレたちが守る!
私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES

登場キャラクターが野球部員やサッカー部員，はたまたチアガールや大番長といったなんともおもしろい設定のゲームが発表された。簡単なコマンドで爽快感あふれる連続技が出せるので，コマンド入力ができないと嘆いている人もプレイすることができそうだ。AMショーでも人だかりができていた，なかなかの注目作だぞ。（文／渡辺和歳）

若さをぶつけろ! それが青春だ!

『私立ジャスティス学園』はメインキャラとサポートキャラを選んで闘う，チームバトルタイプの3D対戦格闘ゲーム。チームバトルとは言っても，あくまでもふたり目はサポートなので，後述のツープラトン攻撃やつぎのラウンドの交代要員（ラウンド間での交代のみ可能）として使っていくことになるのだ。

操作系は8方向レバー＋弱・強パンチ&キックの4ボタンで，最近の3D格闘ではおなじみの奥や手前への移動もしっかり入っている。おもしろいのは，空中戦を意識した作りになっていること。3D格闘ではジャンプはあまり使わないという意識があるが，このゲームは2D格闘のように跳びこみからの攻防を楽しむことができるようになっているぞ。

それと，現在判明しているこのゲームの特殊攻撃は全部で5つ。まずは，プレイするにあたってメインで使っていくことになるであろう「熱血コンボ」。これは弱→弱→強→レバー入れ強→必殺技の順番で入力すると連続技となる，チェーンコンボと同タイプのシステム。ほかにも，いわゆるスーパーコンボである「完全燃焼アタック」，ガードキャンセルの「根性カウンター」，空中コンボがくり出せる「エアバースト」，協力アタックの「ツープラトン攻撃」など，格闘ゲームには欠かせない要素がすべて盛りこまれており，非常にゼイタクな作りになっているのだ。

▲バツの完全燃焼アタック。ほかのキャラのものも，イメージ優先のカッコイイものばかりだ

◀攻撃を同時に出すと，技は相殺される。つまり攻撃が最大の防御となるのだ

▶写真は女性キャラのティファニーとひなたがそれぞれ挑発しているところ

ちょっとCM

背景に目を凝らしてもらえば気づくと思うが，この『私立ジャスティス学園』にはゲーム内広告がある。ゲームに広告というのも最近では珍しくなくなってきたが，カプコンのゲームでこれだけの数をあつかったものは，はじめてではないだろうか。しかも今回はなんと，海辺のステージに我らがベーマガのALL ABOUTシリーズの看板が!! プレイしているときにはじっくりながめることもできないだろうから，ここに大きく載せておくぞ。

愛と友情のツープラトン攻撃

このゲームのウリはなんといっても「ツープラトン攻撃」。右に掲載したもの以外にもさまざまな攻撃が用意されているが，どれもハデで爽快感バツグンなものばかりだ。使用すると「根性ゲージ」（ほかのゲームでいうパワーゲージ）をふたつも消費するので，使いどころが問題。ただし，コマンドはボタン2個同時押しという簡単操作なので，誰でも出すことができるぞ。

▲息もピッタリと言ったカンジのスープレックスがキマった!

◀ツープラトン攻撃は，キャラの組み合わせによりさまざまに変化する

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真と記事内容は開発中のものです。

新たなる戦いの幕開け

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™

■セガ ■3Dアクション ■発売日未定

『バーチャロン』がモデル3で超進化！

『バーチャロン』の第2弾である『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』が，ついに公開された。今月はCGとともに，AMショーでゲットした情報をお伝えするぞ。

今回のショーに出展されたのは，開発度29.8%という，まだまだ完成にはほど遠いと思われるバージョンだった。しかし，さすがにモデル3基板を使用しているだけあって，映像のクオリティとバーチャロイドの動きは，すでに前作とは比較にならないレベル。ライブモニターの中継も，凝った作りでメチャクチャカッコよく，会場に集まったファンの心をガッチリつかんだようだ。

▲会場のモニターには，迫力ある対戦がリアルタイムに映し出され，観客の目を集めていた

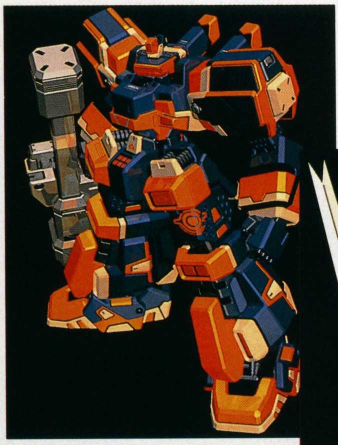
ゲーム・システムに関しては，基本ルールや操作形態は前作と同じ。しかし，ダッシュやガードなどの特殊動作は，操作法が変更されていた。いっぽう，前作ではありそうでなかった空中ダッシュと投げ（相手に接近して，左右のダッシュボタン同時押し＋右トリガー）が新システムとして採用された。

さて，気になるバーチャロイドだが，ショーで使用できたのは，テムジン，ライデン，アファームドB（ザ・バトラー），サイファー，フェイ・イェン・ザ・ナイト，グリスボックの計6体。最終的には，計12体となるらしいが，詳細は不明。今後，情報が入りしだい紹介していこう。

『バーチャロン』プロジェクト・プロデューサー 亙 重郎氏よりひとこと

さまざまな魅力をあわせ持つ『オラトリオ・タングラム』。前作以上のスケールで送り出す本作は，前作を楽しんでいただいたユーザーのかたはもちろん，「今日がはじめて」というかたでも十分楽しめる作りになっていますので，前作以上に多くのかたがたに支持していただけるものと確信しています。前作同様，キャラクター・デザインはカトキハジメ氏によるもの。氏のクールでスタイリッシュなバーチャロイドたちは，さらに研ぎ澄まされた光を放ち，ビジュアル・サイドから強力にバックアップしています。

▶こちらは2Pテムジン。カラーリングは前作と同じだ


◀▲少しスマートになった感のあるライデン。1Pが赤いボディ，2Pが黒ボディとなっている。空中にレーザーのようなものを固定する武器が追加された

◀武器が大きくなり，肩から背中にかけて，なにやら装備している新生テムジン。このCGでは見えないが，背中の装備物は，セガサターンに似ている？ ともあれ，ほかのバーチャロイドのCGも，早く見たいものだ

単なるマイナー・チェンジ版ではないぞ!!

バーチャファイター3tb

■アーケード　■セガ　■稼働中

以前からさまざまな憶測が飛びかっていた，『バーチャ3』のニュー・バージョンがついに登場した。多種多様な変更点の数々を，徹底して紹介しよう。　（文／山田真也）

“tb”とは“team battle”を意味するものなり

以前，『バーチャ2』が登場してからしばらくたったのち，細かな部分が改良された『バーチャ2.1』というニュー・バージョンが発売されたことをおぼえているだろうか？　今回登場した『バーチャファイター3tb』（以下『3tb』）は，単なる『バーチャ3』のマイナー・チェンジにとどまらない，さまざまな新要素や改良点が盛りこまれている。開発者の鈴木裕氏の言葉を借りれば，「『3.1』よりもうちょっと上の感じ，『3.3』ぐらいのイメージ」といった位置づけにあるのだ。

『3tb』ではチームバトル制の導入をはじめ，各キャラクター同士のバランスや性能の調整，新技の追加などがおもだった変更点となっている。なかでも鷹嵐は，ジャンプが可能になったり，ヒザなどの攻撃を受けてもダウンせず踏んばることがなくなったりと，ほかのキャラクターとほぼ同等のあつかいになった。

闘いがチームバトル制へ移行したことにより，同じキャラばかりで闘う人よりも，ひとりで複数種のキャラクターを並行してあつかえる人のほうが，より優位に立てるだろう。対戦相手の戦法やキャラの特性などを把握（はあく）し，苦手なキャラを作らないよう心がけよう。

▶背景も大きく変更された。さわやかな青空の下で闘う

◀鷹嵐，ついに跳ぶ！　でも，ダウン攻撃はまず当たらない

◀試合開始前にⓅ＋Ⓔを押すと，相手の頭上に火花が……

チームバトル・システムの秘密に迫る！

『3tb』最大の変更点は，チームバトルが可能になったこと。これは勝ち抜き戦のようなシステムで，1ラウンド終わるたびに勝者側はキャラクターがそのまま残り，敗者側はつぎのキャラクターに入れ替わるというものだ。最終的に持ちキャラが全員敗れた時点で負けとなり，決着がつくことになる。選択できるキャラクターはセット数によって異なり（3本先取制なら3人），同じキャラクターだけでチームを編成することも可能だ。なお，勝ち残ったキャラクターの体力は，つぎのラウンドである程度回復するが，その法則については下の写真を参照してほしい（内部設定によっては，全回復することもある）。

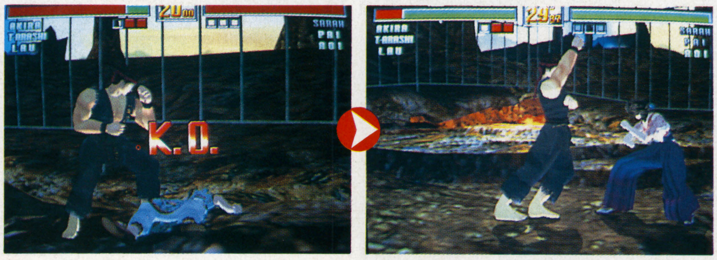
また，キャラクターが闘う順番は，通常はキャラ選択画面で選んだ順になるが，2P対戦で乱入された側のみ，キャラ選択画面でスタート・ボタンを押すと順番を変更できるのだ。おぼえておいてソンはないぞ。

なお，コイン投入後レバーを上方向に入れながらスタートするとチームバトルが，レバーを下方向に入れながらスタートするとノーマルバトルが必ず選べる。チームバトルはややこしいという人は，前作までと同じノーマルバトルで遊ぶといいだろう。

▲同じキャラをふたり以上選ぶことも可能（内部設定によっては不可）。なお，1P側は1Pカラーに，2P側は2Pカラーに固定されるようだ

体力ゲージ回復の法則

▶チームバトル時の体力回復量には，残り時間が影響する。時間切れだと回復量は少ない

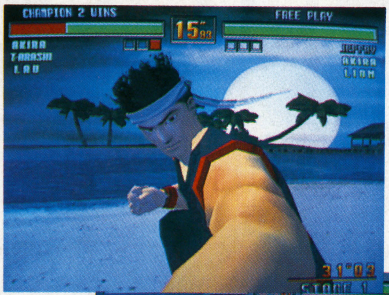


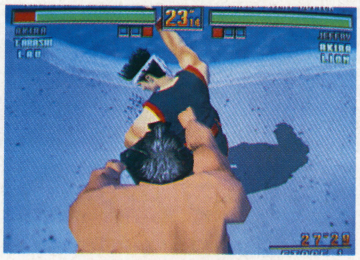
◀すばやく相手を倒すと，回復量もかなり多くなる。チームバトルは速攻勝負でいこう

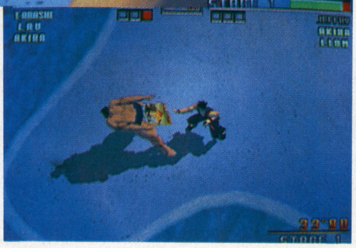
©SEGA ENTERPRISES,LTD.

対CPU戦で視点変更が可能に

対CPU戦にかぎり，ゲーム中にスタート・ボタンを押すことにより，通常→主観→斜め後方→上空と，視点の切り替えが可能になった。とくに主観と斜め上空の視点は，プレイするのはややむずかしいが，今までとは段ちがいの臨場感が味わえる。ジャイアントスイングなどのハデな技をキメる（キメられる）と，すさまじい光景が展開するぞ。


◀主観視点。迫力満点だが，少々プレイしにくいか？


▶斜め後方からの視点。これなら自分の動きもよく見える


▶上空からの視点。迫力にはとぼしいが，試合状況を容易に把握できる

シュンに飲酒量メーターが

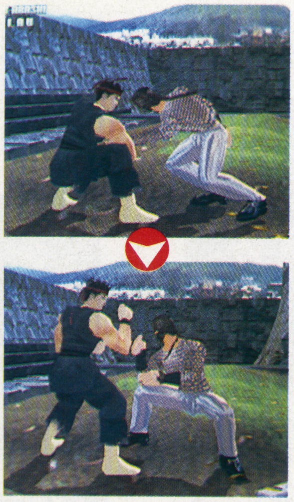
サターン用ソフト『ファイターズメガミックス』にあった，シュンの飲酒量を表示するメーターが『3tb』にも採用されている。これで何杯酒を飲み，また酔い醒ましの技をどのくらい食らったかがわかりやすくなった。なお，チームバトル時のシュンは，最初から酒を5杯分飲んだことになっているぞ。

◀飲酒量が一目瞭然だ。ちなみにデュラルにも表示される

待望の新技やいかに!?

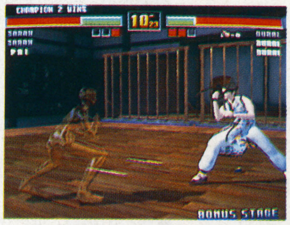
新たに加わった技が気になるところだが，現時点では正式な技名や具体的な数値などは，まったく判明していない。アキラ，ジェフリー，リオンの3人に新技が追加されたことは確認できたが，詳細の発表はまだ先になりそうだ。

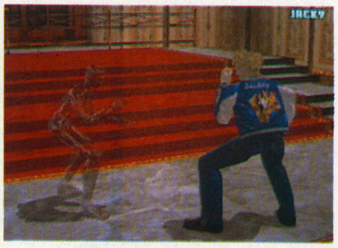
リオンの新技は，デュラルも使うパンチ2発から磨磐手（まばんしゅ）への連携技（ⓅⓅ→Ⓟ+Ⓔ）。ジェフリーの新技は，豪快に相手をぶん殴る技（←→→Ⓟ+Ⓚ）だ。アキラの新技は，右の連続写真を参照のこと。


◀アキラには→←Ⓟ+Ⓖで，相手を強制的にしゃがませる崩し技が。このあと裡門頂肘がギリギリ間に合うか？

闇よりの使者・デュラル，変貌す

『3tb』でも，最後にはデュラルがひかえており，チームバトル時なら全員デュラルというキビしいチームと相対することになる。しかも，今回はジャッジメント6が新技術を導入したのか（？），なぜかデュラルの体が半透明化していくのだ。半透明化すると，もちろんデュラルの技のモーションが見えにくくなり，瞬時に判断することがかなりむずかしくなる。今まで以上に手強いぞ。


▲中盤に登場，攻撃を受けると身体が少しずつ透明になるデュラル。体重はなんとたったの10キロ


▼後半のデュラルは，最初は半透明で少しずつ実体化する逆のパターンだ

その他もろもろの変更点などなど

ほかにも変更点はまだまだあるので，重要な点をかけ足で紹介しよう。

★避け移動が少し強くなり，全キャラが持つホーミングキック（↘Ⓚ+Ⓔ）も強化された。

★ジャッキーステージ（ビル工事現場）とサラステージ（地下鉄）は，それぞれ長さが1.3倍，面積が1.69倍と広くなった。

★リプレイ開始前にⒺボタンを押すと，スロー・リプレイが見られるようになった。

★コマンド入力ヒストリー（レバーやボタンの入力を表示する機能）が，2P対戦時でも表示できるようになった。

★一部の投げ技は，投げ抜けした（された）あとに，投げ技で確実に反撃できない（されない）ようになった。

ここに書ききれなかった変更点も，まだ山のようにある。とくに投げ技に関しては大幅に手が加えられ，下段カウンター→投げ技という連携は通用しにくくなった。新たなる戦法を構築し，チームバトルを制した者こそが，『3tb』の頂点に立つことができるのだ。

▲▶アドバタイズ時のデモも一新。華麗なコンボを見よ！

▲カゲのイズナ落としの対鷹嵐専用モーションも変更された。上空に投げたあと，そこから跳ね起きつつ裏水車のように，鷹嵐の後頭部を思いきり蹴り上げるのだ

■カプコン ■対戦格闘
■発売日未定

新たなる戦士たちの雄叫びを聞け!

ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK

AMショーにおいて，いよいよその全貌を現した『ストIII 2nd～』。というわけで，今月は前作とのシステム面でのちがいと，新キャラクターが使う必殺技，スーパーアーツを公開する。これを読んで，発売前に差をつけろ!　(文/加藤義文)

前作からの変更点などを確認するのだ

まずはシステムを知ろう

ブロッキング，リープアタック，クイックスタンディングといった，前作のシステムは，『2nd』でも健在。そのおかげで，これまで前作をやりこんでいたプレイヤーも，違和感なくプレイできるようになっている。さらに，本作から加わったEX必殺技，パーソナルアクション，グラップディフェンスなどの新システムを把握(はあく)すれば，よりいっそう深みのある戦闘を展開できるようになるだろう。

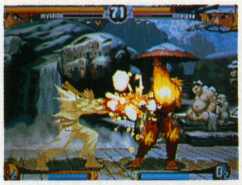
ここでは，それらの前作から引き継がれたシステムと，本作で初登場となったシステムを合わせて紹介していくぞ。

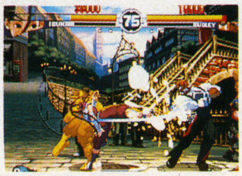
余談だが，前作では一度決定したら変更が不可能だったスーパーアーツが，今回は相手が乱入してくるたびに選択しなおせるようになった。いろいろなプレイで魅せたい上級者向けのフィーチャーと言える……かな?

EX必殺技

簡単に言ってしまえば，必殺技の強化版。その強化のされかたは，キャラクターによってまちまちだ。

スーパーアーツゲージがある程度タマっているときに，必殺技コマンド+ボタンを横並びに2個以上同時押しすれば，タマっているゲージを一定量消費して使用できる。


◀リュウの波動拳の場合，弾を射出する数が増え，燃焼効果もつく


▶たいていの技は，攻撃力やスピードが飛躍的にアップするぞ

ブロッキング

ほかの対戦格闘ゲームには類を見ない，防御時に使用する高等テクニック。相手の攻撃を受ける瞬間に，相手側にレバーを入れることで，たとえ必殺技でも完全に無効化できる。

なお，本作には，ブロッキングの練習ができるボーナス・ステージがついているぞ。

▲きわめれば，あらゆる攻撃を無効化できる。これをマスターせずして『ストIII』は語れない

パーソナルアクション

レバーをニュートラルにした状態で，強Ⓟと強Ⓚを同時押しすることにより行なう，キャラクター固有の動作。その内容は，単純に相手を挑発するようなものから，攻撃力を持つものまで，さまざまだ。

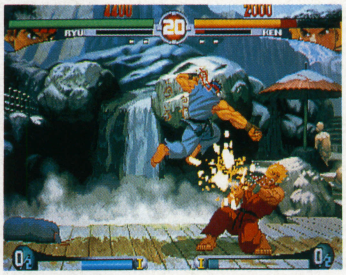
基本技をキャンセルしても出せるので，さまざまな場面で試して，有効な利用法を考えよう。使用するだけでスーパーアーツゲージが大量に増加するのも見のがせない。

◀対戦相手のことも考えて使ったほうがいいかも……?

リープアタック

3D対戦格闘における中段技，すなわちしゃがみガード不能技を，システム的に採用したもの。どのキャラクターでも，↓↓+ⓅorⓀという簡単なコマンドで実行できるのがポイントだ。

前作では，リープアタック→基本技→必殺技とつなげることのできるキャラクターもいたが，強すぎたためか，そのあたりには微妙な調整が加えられているようだ。


◀リープアタックか，足払いかでガード方向をゆさぶろう

グラップディフェンス/クイックスタンディング

グラップディフェンスは，相手に通常投げをされた瞬間に，自分も投げの操作を行なえば成立する。相手の投げをふりほどいたあと間合いが離れ，さらにダメージを受けることもない。

クイックスタンディングは，前作同様に，地面にたたきつけられた瞬間にレバーを↓に入力することで，ふだんよりも早く起き上がることができるというもの。

◀グラップディフェンスで回避できるのは通常投げだけだ

新キャラクターの必殺技&スーパーアーツを紹介!

鉄血の大巨人

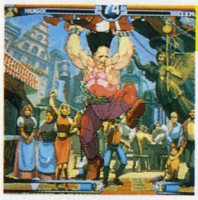
圧倒的な一撃は，多少の体力差ならアッという間に埋めてしまうほど。強力な打撃技と，多彩な投げ技を駆使して相手をじわじわと追いつめていくといいだろう。ムーンサルトプレスの破壊力は必見。

必殺技

発動するまでに回避されやすい必殺技が多いので，相手のスキをついて使っていこう。

- ●ムーンサルトプレス……レバー1回転+Ⓟ
- ●モンスターラリアット……↓↘→+Ⓚ

その他の必殺技は写真を参照のこと。



シュートダウンバックブリーカー

→↓↘+Ⓚ

空中にいる相手をつかんで，そのままバックブリーカー。はずしても，着地後のスキは少ない。

ウルトラスルー

←↙↓↘→+Ⓚ

相手をつかんで投げ飛ばす。カベで跳ね返って落ちてきたところに，いろいろな技で追撃可能。

ジャイアントパームボンバー

↓↙←+Ⓟ

巨大な両手で相手をはさみこむ。接近戦では，この技とムーンサルトプレスを併用して闘おう。

スーパーアーツ

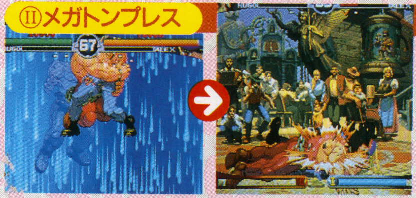
ヒューゴーのスーパーアーツは，どれも一撃必殺の破壊力を秘めたものばかり。なかでも，ギガスブリーカーとメガトンプレスは，キマる状況が限定されるものの，成功すれば相手の体力を半分ほども奪うことのできる，一発逆転性が高い技だ。スーパーアーツを連続技として組みこんでいきたいプレイヤーには，ハンマーマウンテンをオススメしたい。

Ⅰギガスブリーカー

レバー2回転+Ⓟ

相手をつかんで「1，2，3」と数えながら宙を跳ね，最後に「Ende!」と叫んで押しつぶす。これがキマれば勝ったも同然……か?

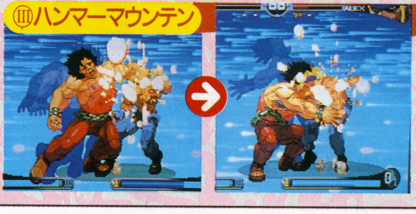
Ⅱメガトンプレス



↓↘→↓↘→+Ⓚ

空中にいる相手に跳びついて宙高く舞い上がり，相手を地面にたたきつけたあと，その上に自分がボディプレスを仕掛けるという，恐ろしい技。

Ⅲハンマーマウンテン



↓↘→↓↘→+Ⓟ

ヒューゴー唯一の打撃系スーパーアーツ。相手を数回乱打したのち，ジャイアントパームボンバーで最後をしめる。ガードされたあとのスキが大きい。

反逆の使徒

高い機動力と長いリーチを活かして攻めるのがオススメ。飛び道具もあるので，これで遠距離からケンセイしつつ攻めてみてもいいだろう。タメ技にあまりこだわらずとも，十分に闘っていけるぞ。

必殺技

スキのない突進技や，信頼できる対空技など，攻めも守りもそつなくこなす。飛び道具の硬直時間がさほど長くないのもうれしいところ。

- ●チャリオットタックル……←タメ→+Ⓚ

その他の必殺技は写真を参照のこと。

バイオレンスニードロップ

↓タメ↑+Ⓚ

高くジャンプしてから，相手に向かって降下し，ヒザをたたきこむ。弱〜強で降下位置がちがう。

メタリックスフィア

↓↘→+Ⓟ

弱〜強で軌道が変わる飛び道具。コマンド技なので，タメを解除しなくてはならないのが欠点か。

デンジャラスヘッドバット

↓タメ↑+Ⓟ

ジャンプしてヘッドバットをくり出す。対空技として，そこそこ信頼できる性能を持つ。

スーパーアーツ

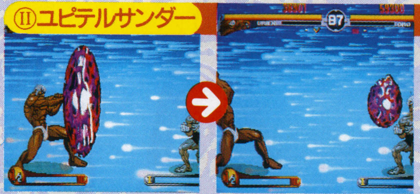
接近戦用，飛び道具，防御用と，性格のはっきりわかれたスーパーアーツがそろっている。自分の戦法に合わせて選択すること。なかでもエイジスリフレクターは特殊なスーパーアーツ。言うなれば，オロのスーパーアーツである夜行魂の停止位置を自分で指定できるようなものか? 使いかたしだいで，攻撃にも防御にもなりうるだろう。

Ⅰタイラントパニッシュ

↓↘→↓↘→+Ⓟ

相手に向かって連続突進を行なう。単体で使っても簡単にガードされるので，キャンセルをからめた連続技として確実にキメることができるようにしたい。

Ⅱユピテルサンダー



↓↘→↓↘→+Ⓟ

感電効果を持つ強力な飛び道具を射出する。通常の飛び道具（波動拳など）なら，貫通して相手に届く。そのさいは，弾の効力が1発分減る。

Ⅲエイジスリフレクター

↓↘→↓↘→+Ⓟ

相手の飛び道具を跳ね返すことができるカベを作り出す。弱〜強もしくはボタン同時押しにより，それぞれカベの作られる位置が変わるのがポイント。

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真と記事内容は開発中のものです。

ついに正式タイトル公開！

サイキックフォース2012

■タイトー　■3D対戦格闘　■発売日未定

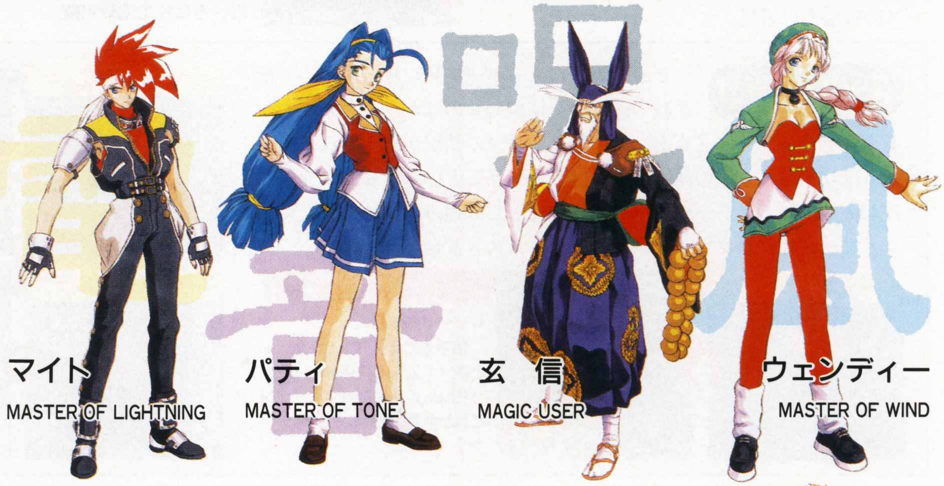
少しずつ，その姿を現しはじめた『サイキックフォース2012』。今月は登場キャラの紹介だ。各キャラのくわしいストーリーが知りたい人はP.237もチェック！（文／八巻将之）

登場キャラは計10人，激しさを増すサイキック・バトル！

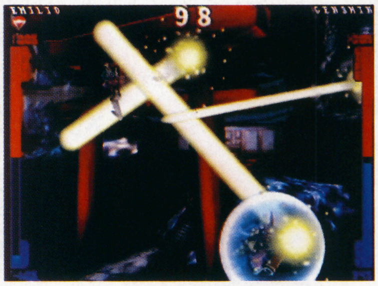
ついに正式タイトルが発表された『サイキックフォース2012（以下，2012）』。その最新画面とキャラクター・イラストを入手したので，さっそく紹介するぞ。

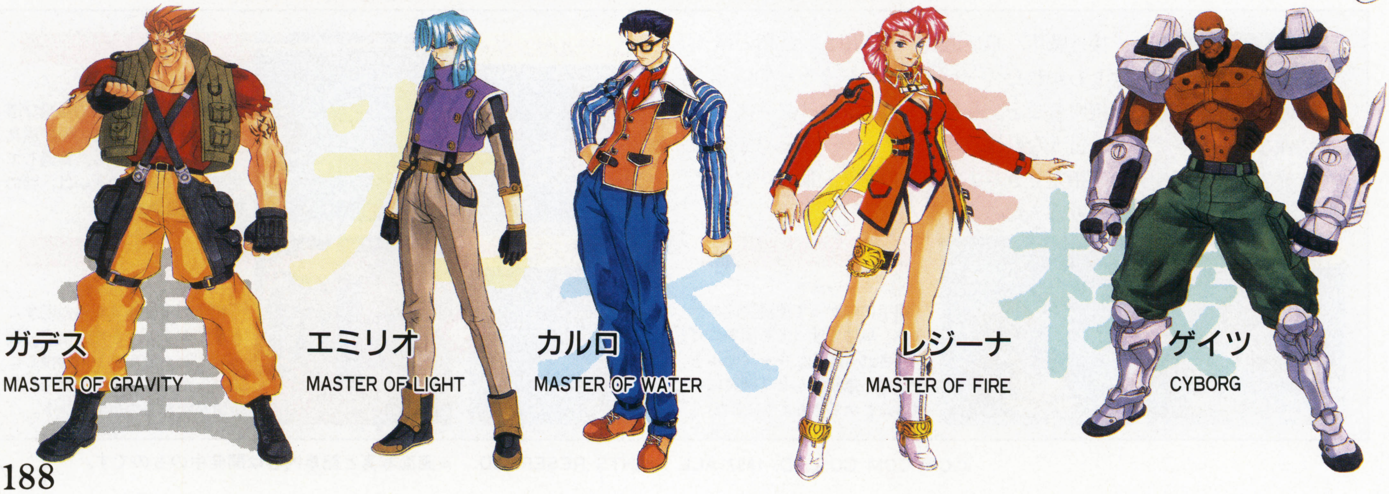
登場キャラは（いまのところ）計10人。エミリオ，ウェンディー，ゲイツ以外はすべて新キャラという意外なメンバー構成だが，なかには玄信，レジーナのように前作のキャラと同系統の超能力を使うキャラもいる。注目なのはAMショーで公開されなかったパティ，刹那，カルロの3人。未知の超能力を使うとのことだったが，それぞれ「音」「闇」「水」をあやつるサイキッカーということが判明した。

続々と情報が公開され，勢いづく『2012』だが，稼働時期は未定。続報を待て！



第2次超能力対戦勃発!!





話題のゲームでメーカーと対決!
勝てば読者プレゼント!!
負けてもメーカーの楽しい情報が満載!!!

Foo(フー)すけのナンかチョーダイ!!

ROUND 6:なぜかFooすけ

AMショースペシャル

[今月のふナンチョ]メーカーのかたがたと親善試合をまじえつつ，読者プレゼントをゲットゲット！　よっしゃあ，やったるでえ。と気合いを入れたまではよかったが，やはりアポなし取材はツライのう？　でも，その成果あってか今回はプレゼント満載。応募すれば当たる，かな？
(10月11日は誕生日／Fooすけ)

Fooすけの弱さをあますトコなく知れ!

今回の『ふナンチョ!』はひとアジちがうぜぇ

……どうも，Fooすけです。今回はAMショースペシャルと称し，朝から会場をめぐって，閉場までに8つのメーカーと対決することに成功したのだ。なお，どこのメーカーと対決したかについてはのちほど解説するので，そちらで楽しんでくれな。

さて，閉場時間となり，いざ帰らんと歩き出したFooすけ&山中。ちょうどその横には，かつて闘ったジェントル3研のゲーム『ロスト・ワールド』のニューバージョンにあたる『〜スペシャル』が置いてあった。さらに，よくよく見ればROUND 3で闘ったジェントル3研の一員，小笠原氏（97年8月号参照）がいらっしゃるではありませんか！　やはりここはあいさつしないとな。うぃーすちぃーす。

すると，

「一度プレイしてみませんか？」

とのお誘い。さすがジェントル3研！　いい人だぁ！　ジェントル3研はダテじゃない！

最後のセリフを「逆シャア」のアムロ調にキメておいて，誘いにのるFooすけ。でも，ただプレイするだけではナンなので，ここはひとつ，小笠原氏との協力プレイで，ふたりの相性チェックをすることにした。

ゲームがスタートしてまずビビったのが，今回はシートが動く！　ということ。回転や振動がゲーム画面とシンクロしているので，臨場感たっぷりのプレイが楽しめる。さらにはエアーまで吹き出ちゃったりして，もう気分は遊園地のアトラクション。うおぉ，すごいぜ3研！　そして撃つ撃つ！　今回はリロードしなくてもいいから撃ちホーダイだ！

◀この，ふたりの信頼し合っている表情を見て見て！

ふたりの息の合ったプレイは，あたかも10年来の友人のごとく展開していく。そして，当然のようにオールクリア！　ランクもふたりそろってAランク！　さて，相性は？

「あなたたちの相性は……40%です。早めに見切りをつけることをオススメします」

……おいおい！

★　★　★

さて，今回は，メーカーのみなさまの多大な協力により，読プレが大量にゲットできたぜ？　ほしい人は官製ハガキに住所，氏名，年齢，電話番号そして希望賞品を記入し，下記の住所まで送ろう。なお，ハガキ1枚につきひと口とする。宛て先は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社

マイコンBASICマガジン
『ふナンチョ!』係

〆切は11月10日。どんどん送れ！

タイトー　サイキックフォース2012

ふぅ。まずはタイトーのブースへ突撃だぜ!?　対決するゲームは，人気絶頂バリバリの超能力ウォーズ『サイキックフォース2012』だ！　相手は，タイトー広報の横内さん。彼は，ゲームのルールを知らないFooすけにやさしくレクチャーしてくれた。いい人だぁ。で，あらためて勝負！　……になるかと思ったが，やはり一方的に負け……。

●メーカーより●

全国のサイキッカーのみなさん，タイトルは『サイキックフォース2012』に決まりました！　稼働はもうちょっとあとになるけど，出たらぜひ遊んでくださいね！　よろしく!!

対戦結果：負け

◀『PF』が稼働すると，ギャラリーも大勢集まる。ハズい……

獲得アイテム
Gダライアス ポーチ(12名)

テクモ　ギャロップレーサー2

お馬ぱかぱかお馬ぱか。つぎに立ち寄ったのは，テクモブース。ここでは，テクモ広報の藤田さんにお相手願いました。対決ゲームは，お馬ぱかぱかなジョッキーもの『ギャロップレーサー2』。1回お試しプレイをさせていただいたあと，いざ対決！　しかし，Fooすけの馬が遅いんだホント。気がつくとビリなんだよなあ。……負け？

●メーカーより●

本格派ジョッキー・ゲームの『ギャロップレーサー』が対戦機能つきで帰ってきた！　これはもう，みんなで燃えるしかないでしょう！　楽しいよ！　見かけたら即プレイだ！

対戦結果：負け

◀先行逃げ切り型を選んだはずなのに，レース直後からビリ独走

獲得アイテム
SS版 デッドオア アライブ(3名)

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

コナミ　レッツゴーダッツ

にこやかに出迎えてくれた，コナミ広報の小坂田さん。『ファイティング武術』や『ビートマニア』など，対決がアツいゲームは数あれど，彼があえて選んだのは，カーチェイス・ゲームの『レッツゴーダッツ』。操作は簡単，レバーひとつにボタンがひとつ。うらぁ，いっちょキメたるワイ！　エレクトリック雷～！　で，勝ち！

●メーカーより●

対戦結果：勝ち

『レーシングJAM』『ファイティング武術』もアツいゲームですが，個人的にオススメなのは『ビートマニア』ですね！　ノリノリサウンドで，体のシンからシビレてください！

獲得アイテム

ときめきメモリアル
シールバージョンプラスポスター(4名)

◀ボタン連打で相手の車に体当たり！　落ちろ落ちろ落ちろ～！

セガ　ウインターヒート

セガでは，ジェントル3研所属の女性プロデューサー，熊谷さんがFooすけの相手を買って出た。勝負するゲームは，『デカスリート』のウインター・スポーツ版である『ウインターヒート』。このゲームはボタンのコスリが重要なのか!?　よっしゃあ，必殺技発動！　ファイヤーのコマ～！　……いやあ，勝負の世界はキビしいのぉ……。

●メーカーより●

対戦結果：負け

今回の『ウインターヒート』では，とくに，ウインタースポーツならではのスピード感，爽快感を追求してみました！　ホントに気持ちいいので，ぜひ体験してみてくださいネ♥

獲得アイテム

ウインターヒート
Tシャツ(1名)

◀最初の競技は勝ったのに，つぎの競技で失格になるとは（泣）

ジャレコ　テトリスプラス2

ジャレコの木村さんから「『テトリスプラス2』で勝負しましょう」との提案。ちなみに，Fooすけは『テトリス』が得意だ。そのFooすけに『テトリス』で挑んでくるとは……！　この勝負もらった～!!

だが。この『テトリスプラス2』は，Fooすけの知っているゲームとは別モノであったという……。ところで教授って何者ですか？

●メーカーより●

対戦結果：負け

『なんでもスタンプ委員会』をはじめ，今回も楽しく遊べる『テトリスプラス2』，そして，アツい走りが魅力の『オーバーREV』，どれもオススメのゲームです。よろしく！

獲得アイテム

ナンシーボイスホルダー(6名)
スーチーパイフィギュアセット(2名)

◀見よ，この華麗なブロックさばき！　でも，教授が，教授が……

ナムコ　エアガイツ（仮）

『トバル2』でおなじみのドリームファクトリーが制作した対戦格闘，それがこの『エアガイツ』だぜ？　ここで相手をしてくれたのは，スクウェア広報の坂本さん。ひととおりの操作方法をていねいにレクチャーしてもらったが，いかんせん体のほうがついていかずに惨敗した。最後なんかパーフェクトで倒されたりして……。とほほ。

●メーカーより●

対戦結果：負け

とにかく駆け引きがアツい！　まったくの新感覚対戦格闘ゲームなので，みんなが同じスタートラインからはじめることになるでしょう。いまからやれば，キミもチャンピオンだ!!

獲得アイテム

エアガイツ ロゴステッカー(10名)
ナムコ スポーツタオル(10名)

◀ショーの時点での開発度は，まだ15%ほど，とのことだ

SNK　侍魂～サムライスピリッツ～

さて，SNKでの対決ゲームは『侍魂～サムライスピリッツ～』，これしかないでしょう！　相手をしてくれるのは，SNK宣伝の中村さん。お互い「やったことないんですヨ」と言いながら，インスト・カードを見つつ必殺技をくり出す。結局最後は，Fooすけの覇王丸が中村さんのガルフォードを斬り，我，悪鬼羅刹となりて勝利を獲得。

●メーカーより●

対戦結果：勝ち

『侍魂』は，これからまだまだ，いろいろな調整をかけていきます。いまは，このゲームに脈々と流れるアツいスピリッツを全身で感じてください！　新生『侍魂』に乞うご期待！

獲得アイテム

KOF'97
ポスター(5名)

◀斬って斬って斬りまくる！　これぞ『サムスピ』……でしょ？

カプコン　ポケットファイター

『ふナンチョ！』のトリをかざるのは，カプコン。広報の浦沢さんが，春麗の格好でお相手をしてくれた。対決ゲームは，最初『ジャスティス学園』にしようと思ったのだが，席が空かなかったので，『ポケットファイター』で勝負をすることに。……だが，Fooすけは，浦沢さんの春麗の前にすでにメロメロ状態。そして，当然負けた。

●メーカーより●

対戦結果：負け

『ポケットファイター』は，簡単操作で楽しく遊べるし，キャラクターもかわいくなっているので，とくに女の子にオススメです♥　たくさん遊んであげてくださいネ！

獲得アイテム

カプコン
キャラクターTシャツ(7名)

◀賀奈ちゃん春麗のレクチャーで，すでにココロここにあらず，か？

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！97年10月に発売される全304本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

CONTENTS

3 Windows95(65作)
9 Windows3.1(16作)
11 ハイブリッド(59作)
16 Macintosh(3作)
17 DOS/Vパソコン(2作)
17 PC-9801&9821(0作)
17 コンビニ販売専用パソコンソフト(6作)
18 ニンテンドウ64(3作)
20 セガサターン(30作)
25 プレイステーション(36作)
30 ゲームボーイ(12作)
31 PC-FX(1作)
31 スーパーファミコン(0作)
31 PCエンジン(0作)
32 アーケードゲーム(15作)
34 ネオジオ&ネオジオCD(1作)
35 ゲーム・ミュージック&ビデオ(55作)

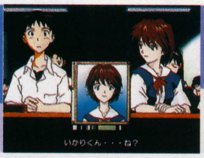
11
1997

マイコンBASICマガジン11月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

3位まで先月と同じ結果になった今月のランキング。各作品の堅調ぶりもさることながら，強力タイトルが発売されなかったことも，その一因だろう。順位を大きく上げてきた『DUNGEON KEEPER』は，来月以降の動向が楽しみだ。このところ，スクリーンセーバーや素材集のランクインが目立っている。人気の高いゲームやアニメを題材としたソフトが多く，原作のファンがセールスを支えているようだ。

1 新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド



前1位 2回

●ガイナックス ●14,800円
●AVG ●Win95

2 マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

前2位 4回

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

3 たまごっちCD-ROM

前3位 3回

●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●2,800円
●SLG ●Win95，Mac

4 信長の野望・将星録パワーアップキット

初登場

●光栄 ●5,800円／13,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95

5 DIABLO（日本語マニュアル付英語版）

前4位 5回

●ソース ●オープン価格
●ARPG ●Win95

6 信長の野望・将星録

↑前7位 6回

●光栄 ●11,800円
●SLG ●Win95，Mac

7 ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.4 どきどきびっくり箱

初登場

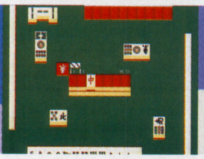
●コナミ ●6,800円
●スクリーンセーバー ●Win95

8 DUNGEON KEEPER（日本語マニュアル付英語版）

↑前13位 2回

●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●7,800円
●SLG ●Win95

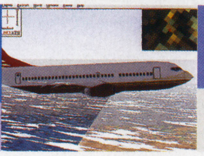
9 ショックプライス500麻雀



↑前12位 4回

●SME・インターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

10 Tokyo Scenery/FS Win95



前6位 3回

●トワイライトエクスプレス ●5,800円
●データ集 ●Win95

11	逮捕しちゃうぞストーリースクリーンセーバー	●講談社 ●3,980円 ●スクリーンセーバー ●Win95	初登場
12	麻雀	●アスキー ●2,750円 ●麻雀 ●Win95	↑再登場 3回
13	ぷよぷよ for Windows リプライスエディション	●クエスト ●2,480円 ●アクションパズル ●Win95／3.1	↑前19位 5回
14	新テーマパーク～遊園地をつくろう	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●8,800円 ●SLG ●Win95	前9位 2回
15	B.G.I.シリーズ 超時空要塞マクロス～15th ANNIVERSARY	●パイオニアLDC ●4,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	初登場
16	AICビジュアルファイル．1	●AICスピリッツ ●5,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	初登場
17	スカイターゲット	●セガ ●5,800円 ●3Dシューティング ●Win95	初登場
18	マスターオブモンスターズ エクスパンションキット	●システムソフト ●3,800円／10,800円（バリューパック） ●データ集 ●Win95	初登場
19	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.5	●ガイナックス ●6,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	前8位 3回
20	シムシティ2000スペシャルエディション日本語版	●マクシス ●6,980円 ●SLG ●Win95，Mac	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

栃木県 ●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 千葉県 ●メディアバレー千葉☎043-224-9700 東京都 ●ソフマップ全店●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●THE Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 長野県 ●コーワテック☎0263-26-5552●ラオックス・ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パソコンショップエグゼ☎0537-23-6674●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 石川県 ●ケーズデンキ松任パワフル館☎076-275-6222 福井県 ●COMP 100満ボルト武鯖店☎0778-24-3840 滋賀県 ●Power's Kid's Land☎0775-43-3915 和歌山県 ●ニノミヤ PC Xtown和歌山店☎0734-23-6336 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 鳥取県 ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3591

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●メッセサンオー☎03-3255-3451 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

■家庭用ゲーム機コンビニ販売HOT10協力

デジキューブ（通信販売問いあわせ☎0070-80-7080）

Windows95

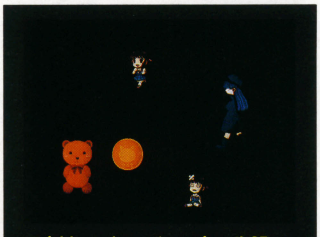
WINDOWS95専用

自分で作ろう カンタン！お手軽スクリーンセーバー作成ツール

Windowsマシンには必須のアイテム，スクリーンセーバー。各社からさまざまなスクリーンセーバーが発売されているけれど，自分好みの内容のものがない……という人にオススメなのが，このセーバー作成ソフトだ。

要するに，セーバーに使いたいグラフィック・データを持ってきて，いくつかのパラメータを指定してやってアニメーション・ファイルを作るだけ。パソコンをはじめたばかりの初心者でも使える簡単さだ。デジタルカメラやスキャナで取り込んだデータを使ったり，微妙に変形させたグラフィックを配置してアニメーションさせたりと，活用法は多種多様。自分だけのオリジナル・セーバーを作ることができるのだ。

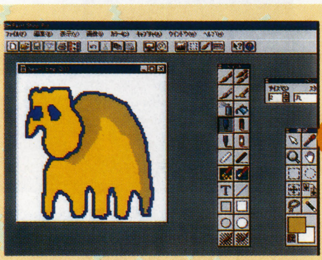
なお，本ソフトには近藤るるるのコミック「天からトルテ！」の女の子3人衆や，恋愛SLG『トゥルー・ラブストーリー』の桂木綾音などが登場するサンプル・データが収録されている。ファンはこちらも必見だろう。　（煌竜）



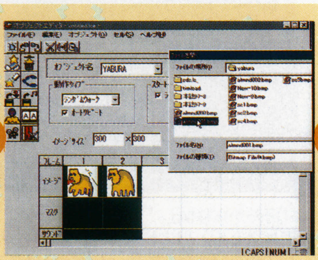
スクリーンセーバーツクール95

■アスキー　■ツール
■3,980円　■発売中

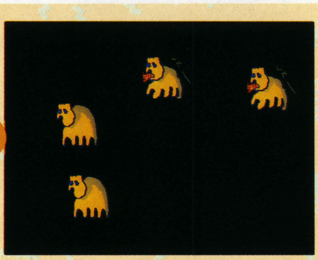
スクリーンセーバーの作りかた



▲まずは，画像データをグラフィック・ツールで作成する



▲動きのパターンを指定する。パターンが多ければ動きも精密になるのだ



▲できあがり。画面をうろつく不気味な生物のスクリーンセーバーが完成

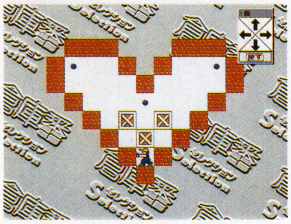
ビットマップ・データやWAV形式の音声データ，BGM用のMIDIデータなどを用意して，アニメの動きやタイミングを指定してやるだけ。むずかしいことはないぞ。

今月の新作

スクリーンセーバーや素材集などのソフトはあいかわらず多いが，今月発売の『サクラ大戦デジタルデータ集』は，これまでのその手のソフトとはちょっとちがう。データの多さや映像センスの良さが，なみ大抵のものではないのだ。ゲーム本編に興味がない人も一見の価値あり。なお，AVGファンならデータウエストの『サイキックディテクティブシリーズ』の再登場にも注目すべし。

倉庫番セレクション

10／3　■ITOCHU　■パズル　■2,980円　■CD-ROM



古典的名作パズルゲーム『倉庫番』の，これまで各機種で発売されてきたマップをまとめて収録したバージョン。パソコン版から30面，プレイステーション版から20面，新作20面を収録。

実機パチスロシミュレーター3 山佐マジック

10／3　■ネクストン　■パチスロ　■7,800円　■CD-ROM

パチスロ・メーカー，山佐の人気機種「ニュービッグパルサー」「ワイワイパルサー2」「ニューパルサー」「スーパープラネット」を収録。役名やデータの表示など，実戦に役立つ機能を搭載している。

クリック&クリエイト

10／3　■富士通　■ツール　■17,800円　■CD-ROM

［海外から移植］ゲーム，スクリーンセーバー，オートデモ，アクセサリー（時計，音楽CD再生ほか）などの各種アプリケーションを簡単に制作できるツール。『クリック&プレイ』の姉妹作品。

ダカール・ラリー

10／8　■ホロン　■レーシング　■6,800円　■CD-ROM

日本人初のパリダカ総合優勝をとげたドライバー，篠塚健次郎の監修によるラリー・レーシング。苛酷な自然やアクシデントと戦いつつ，コンパスとコースマップを頼りにコースを走行する。

リトルラバーズ・プライベートパック～あや

10／5　■NTT出版　■素材集　■3,800円　■CD-ROM

女子高生育成SLG『リトルラバーズ』をテーマにした素材集。スクリーンセーバー，音声データ，カレンダーなどの機能・素材を収録。それぞれの内容は各キャラ・ディスクごとに異なる。

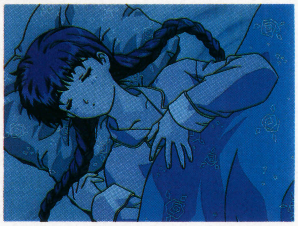
リトルラバーズ・プライベートパック～くるみ

10／5　■NTT出版　■素材集　■3,800円　■CD-ROM

本編に連動して，時間や季節にあわせてさまざまなグラフィックを表示するスクリーンセーバー，主題歌のフルコーラス・バージョン&カラオケ・バージョンなどを収録した素材集。

リトルラバーズ・プライベートパック～さゆり

10／5　■NTT出版　■素材集　■3,800円　■CD-ROM



音声アラームつきのデスクトップ・カレンダー，自動更新プログラムつき壁紙集，30種以上の音声データ，各キャラクターのラジオ番組風トーク集などを収録した素材集ソフト。

ディアドッグ2

10／9 ■インプローレ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

ペット飼育SLGの第2弾。シーズー，ビーグルなど10種類の犬が選べる。犬はAIによる個性を持っており，育てかたによって芸をおぼえたりする。交配により自分だけの子犬を育てることも可能。

山と自然の旅シリーズVol.11 戸隠 黒姫 妙高 火打

10／9 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

好きな場所からの山岳風景が楽しめる，3Dバーチャル景観システムを搭載したソフト。戸隠，黒姫，妙高，火打の4名山の風景と，周辺の温泉やキャンプ場，ガソリンスタンドなどの実用情報を収録。

山と自然の旅シリーズVol.12 磐梯 吾妻 安達太良山

10／9 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

自在な視点から山岳風景を見物できる山岳展望シミュレータ・ソフト。磐梯，吾妻，安達太良山の3つの山を収録。ハンディGPSと組みあわせることで，自分の歩いた軌跡をマップに再現できる。

ハルツスクリーンセーバー2

10／9 ■コロムビアクリエイティブ ■スクリーンセーバー ■3,900円 ■CD-ROM

スクリーンを見る人にほほえみと安らぎをもたらす（？）スクリーンセーバー第2弾。うにょサイン，コロさんカレンダーなど8種類のモジュールのほか，ゲーム「チュンドコスルー」を収録。

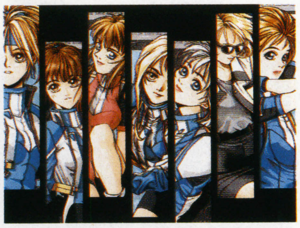
ヴェルサイユ〜狙われた宮殿

10／9 ■ビクターソフト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］送りつけられた脅迫状の真偽をたしかめるべく，17世紀のベルサイユ宮殿を調査するAVG。当時の宮殿の内装や構造，関連事物を徹底的に再現しており，史料としての価値も高い。

パワードール マニアキット2

10／9 ■工画堂スタジオ ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM



各機種で人気の戦闘級SLG『パワードール』をテーマにしたスクリーンセーバー。13種類のモジュールのほか，68枚＋αの壁紙，4種類のミニゲーム，MIDI音楽11曲，CD音楽10曲を収録。

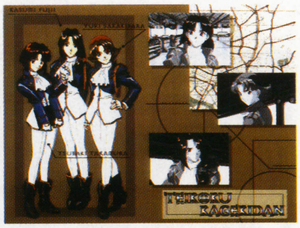
マイクロソフト エンタテイメントパック :パズルコレクション

10／9 ■マイクロソフト ■パズル ■オープン価格 ■CD-ROM

［海外から移植］『テトリス』の作者，アレクセイ・パジトノフがデザインしたパズルを収めたミニゲーム集。ミックスミュータント／ラットポーカー／宝石泥棒／お花畑など，10本を収録。

サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 限定版

10／10 ■セガ ■スクリーンセーバー ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



サターンで人気の『サクラ大戦』の各種データを収録したソフト。原作のイベントをほぼ網羅したブラウザ，オリジナル原画1,500枚以上によるスクリーンセーバーなど，豊富なデータを誇る。

サイキックディテクティブシリーズVol.2 「メモリーズ」

10／10 ■データウエスト ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］人の心に潜る能力を持った探偵・降矢木が出会った事件を描く同シリーズ作品を，Win95に移植。ある少女の記憶にまつわる因縁をめぐって，物語が展開する。

サイキックディテクティブシリーズVol.3 「アヤ」

10／10 ■データウエスト ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］1,000枚以上の動画を駆使して語られるサイコ・サスペンスAVG。またしても人の心に潜ることになった主人公の前に，神秘的な体験とワナが待ちかまえていた。

サイキックディテクティブシリーズVol.4 「オルゴール」

10／10 ■データウエスト ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］完全音声対応のセリフとともに展開していくサイキックAVG。喪服に身を包み，狂気に身をまかせた女との出会いから，降矢木は新たな事件に巻き込まれていく。

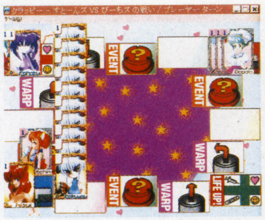
サイキックディテクティブシリーズVol.5 「ナイトメア」

10／10 ■データウエスト ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

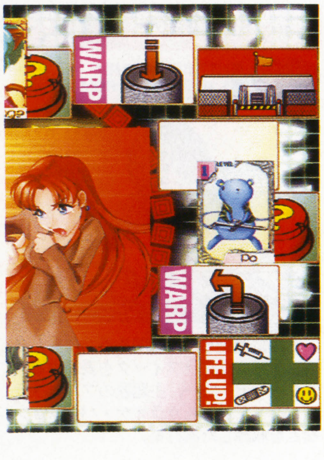
［FM TOWNSから移植］ワークステーションにより構成された3D・CGシーンをまじえて展開されるAVG。主人公が，少女の胸が切り裂かれる悪夢に見入られていくシーンより話がはじまる。

クラッピー

10／10 ■フジコム ■ボードゲーム ■4,800円 ■CD-ROM

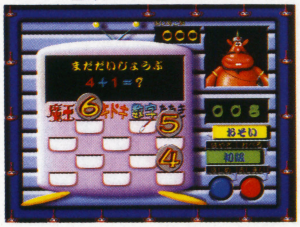


スゴロクをベースにしたボードゲーム。個性的な少女たちの中から1チームを選び，敵の全滅もしくは陣地の占領で勝利となる。キャラクターがしだいにパワーアップするなど，RPG的な要素もあり。



ハクション大魔王 スクリーンセーバーPlus

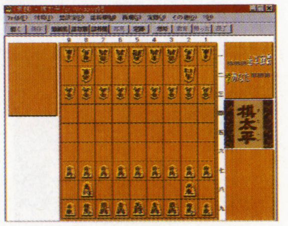
10／16 ■日立アプリケーションシステムズ ■スクリーンセーバー ■3,800円 ■CD-ROM



往年の人気アニメをモチーフにしたスクリーンセーバー。大魔王やツボの登場する3種類のセーバーのほか，四文字熟語ゲーム，魔王のドキドキ数字たたきゲームの2本のミニゲームを収録している。

棋太平

10／17 ■SPS ■将棋 ■9,700円 ■CD-ROM



［X68000から移植］手堅い実力が評価されて各機種に移植された将棋ソフト。通常の対コンピュータ対局機能のほか，棋譜編集などの付属機能も，ひととおり完備している。

ミスト for Windows95/NT

10／17 ■インタープログ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

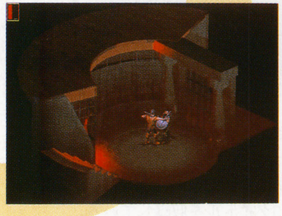
［海外から移植］ミストと呼ばれる謎の仮想空間を，みずからの目的をさがしてさまよう，ロングラン・ヒットのAVG。リアルなCGが特徴。攻略法をガイドする「禁断のヒントブック」が付属。

ドルイド〜闇への追跡者

10／17 ■光栄 ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『ウィザードリィ』で知られる米国サーテック社が開発した3DアクションAVG。行方不明になった風のドルイドをさがして，100以上のシーンで冒険をくり広げる。

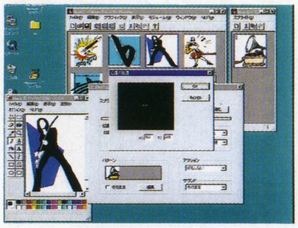
▶地・水・火・風のエレメントを組みあわせて魔法を修得することもできる



◀操作はすべてマウスで可能。3D空間を自在に探索できるのだ

スクリーンスタジオ

10／21 ■インフィニシス ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］スクリーンセーバーやアニメーションを簡単に制作できるソフト。マウス・クリックでの座標指定，複数の背景の自動切り替え機能など，Win版独自の機能を追加。

マンクスTT スーパーバイク

10／23 ■セガ ■レーシング ■価格未定 ■CD-ROM

［アーケードから移植］90年の歴史を持つバイクレース，マンクスTTを再現したゲーム。アーケード版に準拠したモードのほか2モードを収録，LANやモデムにより8人までの同時プレイが可能。

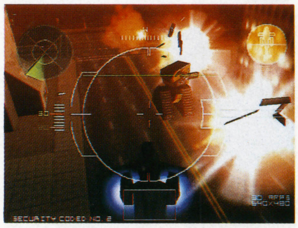
天下統一 相剋の果て

10／23 ■システムソフト ■SLG ■8,800円（予価） ■CD-ROM

発売中の歴史SLG『天下統一 乱世の覇者』のシステムをベースに，グラフィックと操作性を一新，遊びやすさを向上させたシリーズ最新作。足利義輝暗殺後からはじまる新シナリオが追加された。

G－ポリス

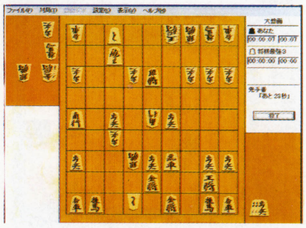
10／24 ■ゲームバンク ■3Dシューティング ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］近未来のコロニーでくり広げられる3Dシューティング・ゲーム。道路や高層ビル，AIで制御された交通機関など，町並みのグラフィックが細部までリアルに描き込まれている。

将棋最強3

10／24 ■魔法株式会社 ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

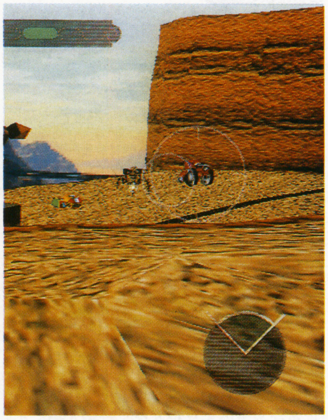


プロ棋士の神吉宏充6段の監修による将棋ソフト。特定の局面からの指し手を競う「将棋最強戦」モードでは，従来のソフト以上の深い読みと強さを実現。平手早指し対局などの多彩な機能も持つ。

スターダイバーズ

10／24 ■サイベル ■アクション ■8,800円 ■CD-ROM

3Dポリゴンによる，ロボット・アクション・シューティング。パイロット士官学校の生徒として訓練ステージを突破し，実戦に挑戦する。使用できるロボットは7種類。LANでの対戦も可能。



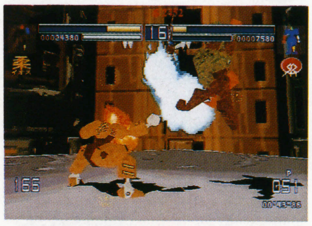
ブルーヒート 〜背徳の天使達

10／29 ■東芝EMI ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（4枚組）

ハリウッド映画のスタッフ&俳優が制作にたずさわった本格派推理AVG。雑誌カバーガールの連続殺人事件の謎を解く。質問の内容によって物語が変化するマルチ・ストーリー制を採用。

ゼロ・ディバイド

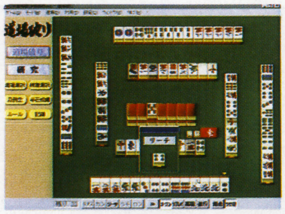
10／30 ■ゲームバンク ■対戦格闘 ■7,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］「攻性プログラム」と呼ばれるユニットをあやつって闘う，フル・ポリゴンの3D格闘。視点変更や対戦データのプレイバック，通信対戦などの機能も充実。

日本プロ麻雀オフィシャルソフト 〜徹萬シリーズ〜道場破り

10／31 ■ナグザット ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



5人のプロ雀士が実名で登場する麻雀ソフト。対局データを分析し，強力な思考ルーチンと併用して，プロの打ち筋をゲーム上に再現している。自分の手筋もデータ化することが可能。

PowerVR2専用

電脳戦機バーチャロン for PowerVR

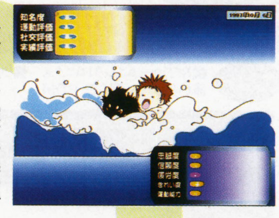
10／31 ■セガ ■3Dアクション ■価格未定 ■CD-ROM

［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気を集めた3Dアクション・シューティング。8種のロボットから1機を選んで敵機とバトルをくり広げる。通信あるいは1台のパソコンでの対戦が可能。

チャンピオン 犬物語 〜わんわんと遊ぶゲーム

10／31 ■アルファ・オメガソフト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

コリー犬の蘭丸君を5年間飼育する，ペット育成SLG。接しかたによって犬の性格が決まり，エンディングが変化する。本物の獣医がアドバイスしてくれるなど，実際に犬を飼うときの参考にもなる。

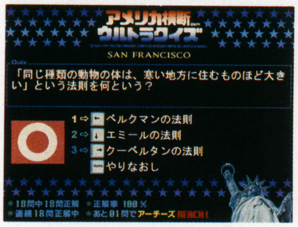


▶少女マンガ家，一条ゆかりの愛犬である「蘭丸くん」がモデルになっている

◀年に1度のドッグコンテストやミニゲームも用意されているぞ

クイズスクリーンセーバー アメリカ横断ウルトラクイズ

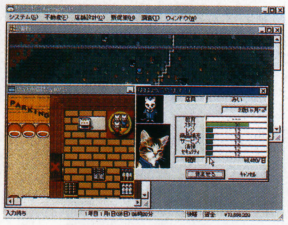
10/31
■富士通パソコンシステムズ
■スクリーンセーバー
■3,330円 ■CD-ROM



往年の人気クイズ番組をモチーフにしたスクリーンセーバー。○×，三択，ニューヨーク・スライドショー，ロゴマークの4種のモジュールがあり，○×と三択では実際にクイズを楽しめる。

ザ・コンビニまるごとセット

10/31
■マスターピース ■SLG
■11,800円 ■CD-ROM



大ヒットしたコンビニ経営SLGの関連ソフト3作を1枚のCDに収めたお得用セット。『ザ・コンビニ』，『～パワーアップ・キットVol.1』『～アナザーワールド』の3タイトルを収録している。

ニード・フォー・スピードII

10/17
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■レーシング
■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］8種類の実車を収録したレーシングSLG。ギア比，ダウンフォース，ボディカラーなどのエディット機能も収録している。画面分割やLANの使用などで，最大8人での同時プレイが可能。

▶収録コースは全部で6種類。カメラワークも通常で4タイプある

◀ナレーションには，声優の古谷 徹を起用。ビデオ映像やデータが参照できる

釣道2 海釣り編

10/下
■システムソフト ■フィッシング
■9,800円(予価) ■CD-ROM

好評のフィッシングSLGの続編。「月刊釣りニュース」の協力により選定された5つのエリアで，磯釣り，投げ釣りなどが楽しめる。仕掛けの設定もより詳細になった。66種の魚のデータを収録。

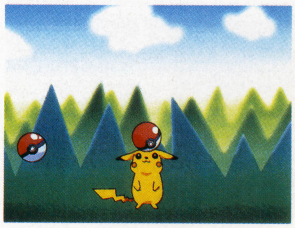
迦陵演義

10/下
■インクリメントP ■AVG
■9,800円(予価) ■CD-ROM

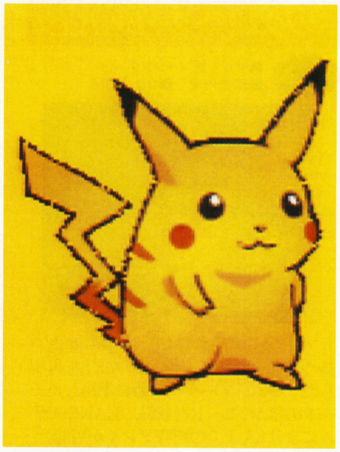
古代中国を舞台にした異色のアクションAVG。主人公・迦陵に指示を与え，さまざまな行動アクション（演技）をさせることで，彼女自身が成育し，物語が進行する。流麗なグラフィックも特徴。

スクリーンクラブ ポケットモンスター

10月
■トミー ■スクリーンセーバー
■3,500円 ■CD-ROM

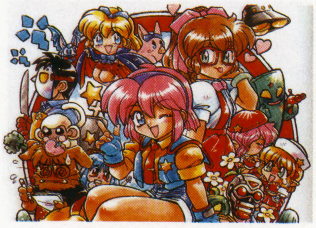


ゲームボーイで大ヒットした同名ゲームのアクセサリー&スクリーンセーバー集。ピカチュウが画面上を舞うスクリーンセーバー3種類，アイコン151種類，壁紙10種，時計機能などを収録。



電脳カニカニ倶楽部 ～ここまひカット・イラスト壁紙集

10月
■ヘキサ ■素材集
■6,800円(予価) ■CD-ROM

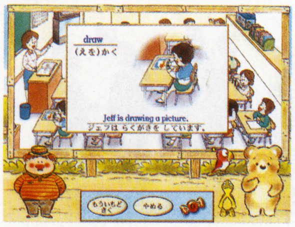


かわいらしいアニメキャラやイラストで知られる「ここまひ」初の画集&素材集。「とらぶるしてぃ」「甲竜伝説ヴィルガスト」ほかの100点以上のイラスト，電脳紙芝居，グッズ紹介などを収録。

前号追補タイトル

21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの冒険

5/26
■小学館 ■教育
■5,800円 ■CD-ROM



NHK教育の子ども向け英語番組の制作スタッフ監修による英語教育ソフト。クイズやパズルを楽しみつつ英語を学ぶことができる。図鑑風の重要単語集や7曲の英語の歌も収録している。

前号追補タイトル

トレイシー トーク ザ ミステリー

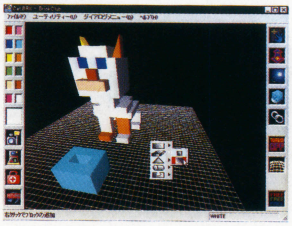
7/7
■Spike ■教育
■8,800円 ■CD-ROM

スタンフォード大学の音声認識システムを搭載し，文字どおりコンピュータと対話しながら学習を進める英会話ソフト。貴重な本を盗んだ犯人を，登場人物にインタビューすることでさがしていく。

前号追補タイトル

Brick倶楽部

8/29
■インクリメントP ■ツール
■5,800円 ■CD-ROM



積木を積みあげていく感覚で，手軽に3Dモデリングができるツール。簡単なマウス操作で立体を回転させ，3次元的に配置することが可能。スクリーンセーバーやVRML出力機能もついている。

前号追補タイトル PowerVR専用

3Dシューティングメーカー

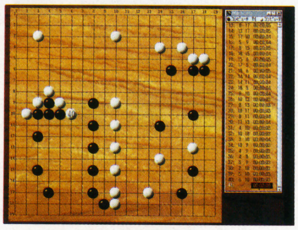
8/29
■NECホームエレクトロニクス ■ツール
■9,800円 ■CD-ROM

背景やキャラにテクスチャーを貼ることで，簡単にフル・ポリゴンの3Dシューティング・ゲームが作れるゲームツール。ほかのツールソフトで作ったオブジェクトも使用できる。

前号追補タイトル

お父さんのための囲碁2

9/26
■ITOCHU ■囲碁
■3,980円 ■CD-ROM

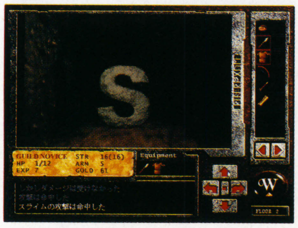


同名タイトルの続編。高速化，高機能化がなされた。2台のパソコンをつなげての通信対戦が可能。禁じ手や基本珠形など，こまかなルールを決められる「五目ならべ」も収録している。

前号追補タイトル

ウィンローグ～イェンダー探求の書

9/9
■ログイン ■RPG
■2,000円(税込) ■CD-ROM

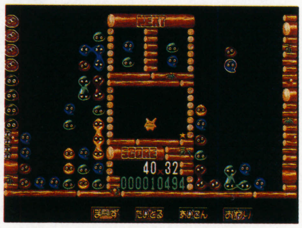


10年以上前に発売されて大ヒットしたテキストRPGをリメイクした作品。当時アルファベット1文字で表示されていた敵が3Dとなってそのまま登場。ダンジョンの構造はプレイごとに変化する。

前号追補タイトル

ぷよぷよ for Windows95 ローコスト版

9/19
■ボーステック ■アクションパズル
■2,800円 ■CD-ROM

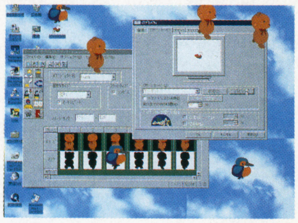


［メガドライブから移植］人気の高い落ちものパズル。マウス完全対応，フル画面表示の実現など，Windows3.1版に比べて機能が向上している。以前発売されたバージョンの廉価版。

前号追補タイトル

スクリーンセーバーツクール95

9／25 ■アスキー ■ツール ■3,980円 ■CD-ROM

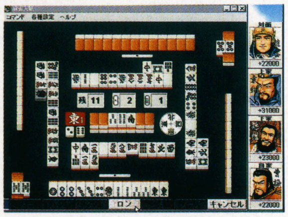


ビットマップ・データを用意して動作や表示位置を指定するだけで、簡単にスクリーンセーバーを制作できるツール。WAVファイルの音声やMIDIサウンドを流すことも可能。

前号追補タイトル

麻雀天龍 for Windows95 ローコスト版

9／26 ■ボーステック ■麻雀 ■2,800円 ■CD-ROM



麻雀で中国大陸制覇をめざす「大陸制覇モード」や、モデムなどによる通信対戦機能の充実が特徴の麻雀ソフト。内容的にはすでに発売中の同一作品と同じだが、廉価にて再発売される。

前号追補タイトル

ターゲットギア ALGA-2nd

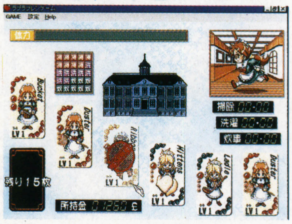
9／26 ■ITOCHU ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

3Dロボット・アクション『ターゲットギア』に16本の新シナリオと設定集&素材集を加えたバージョン・アップ版。完全ポリゴンの3Dフィールドで、多彩なアクションを駆使して敵を撃破する。

前号追補タイトル

小鳥の羽飾り

9／25 ■STUDIO B-ROOM ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



『殻の中の小鳥』『雛鳥の囀』に登場した6人のメイドをフィーチャーしたゲーム&ツールソフト。スケジューラー、時計などのアクセサリーや、3種類のゲームが楽しめる。

前号追補タイトル

ラスト インペリアル プリンス for Windows95

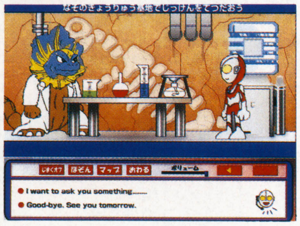
9／26 ■NECホームエレクトロニクス ■RPG ■8,800円 ■CD-ROM

［PC-FXから移植］木屋善夫のプロデュースによるアクションRPG。こまかい動きまで描き込まれたアニメーションと、格下の敵を一撃で倒せる「見切りシステム」に代表される遊びやすさが特徴。

前号追補タイトル

ウルトラマンと英語でおしゃべり

9／26 ■Spike ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



同社「ウルトラマン」教育ソフト・シリーズ10作目。英語で表示される単語と会話を記憶し、出題される問題に英語で返答して怪獣を追いつめていく。音声認識機能を搭載。児童英検3級に準拠。

前号追補タイトル

ボイスグラフィーVol.4 長沢美樹

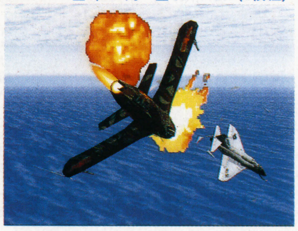
9／26 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

声優の長沢美樹をフィーチャーしたボイスデータ集。多彩なセンテンスを組みあわせて自由にメッセージが作成できる機能や、ムービー、アルバム、スクリーンセーバーなども収録されている。

日本語マニュアル付英語版

FIGHTERS ANTHOLOGY

10／17 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

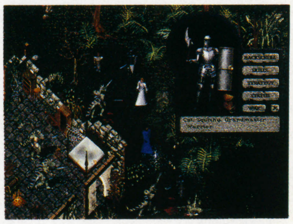


戦闘機フライトSLGの秀作『U.S.ネイビーファイターズ』と『ATFアドバンスド・タクティカル・ファイターズ』の2タイトルをカップリング。新ミッションや新戦闘機が追加されている。

日本語マニュアル付英語版

ULTIMA ONLINE

10／17 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

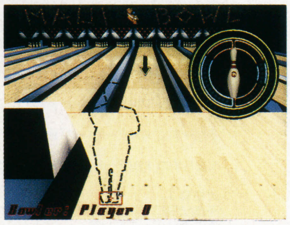


インターネット上に構築された世界で冒険や生活をするオンラインRPG。つねに状況が変化している世界で、能力を鍛えたりイベントを経験する。特製布マップ、90日間の無料接続権が付属。

日本語マニュアル付英語版

TEN PIN ALLEY

9／19 ■マイクロマウス ■ボウリング ■8,800円 ■CD-ROM



3Dポリゴン・グラフィックによるボウリングSLG。簡単なマウス操作によって、500万通りものピン・アクションが再現される。3つのゲームモードを収録、インターネット対戦にも対応。

日本語マニュアル付英語版

SHADOW OF THE EMPIRE

9／26 ■マイクロマウス ■3Dシューティング ■10,800円 ■CD-ROM

映画『スターウォーズ帝国の逆襲』と『ジェダイの復讐』の中間エピソードを原作にしたゲーム。宇宙での戦闘から3Dタイプの地上戦闘まで、5種類の高速バトルが展開される。

日本語マニュアル付英語版

GUTS'N' GURTERS

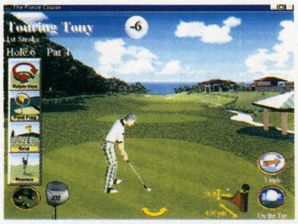
10／17 ■イマジニア ■シューティング ■9,800円 ■CD-ROM

全58面のミッション・クリア形式のアクション・シューティング。謎解きの要素が導入されており、敵を倒しつつ画面の各所を調査し、クリアに必要なアイテムをさがしていく。

日本語マニュアル付英語版

FRONT PAGE SPORTS：GOLF (シエラ・ゴルフ)

10／24 ■シエラ・パイオニア ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

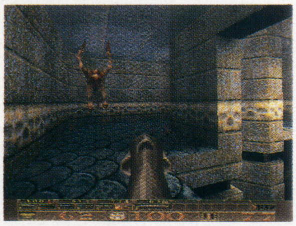


マウスの動きがそのままスイングに反映されるゴルフSLG。地形の起伏や地表の状態をテクスチャー・マッピングで美しく表現している。LANやインターネットによる対戦プレイも可能。

日本語マニュアル付英語版

QUAKE

10／30 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■価格未定 ■CD-ROM

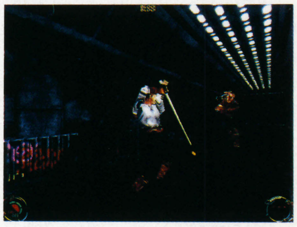


3Dアクション・シューティングの名作。建造物からキャラクターまで、すべてのグラフィックがポリゴンとテクスチャー・マッピングで構成されている。16人までの通信対戦も可能。

日本語マニュアル付英語版

DARKFORCE II：JEDI KNIGHT

10／中 ■マイクロマウス ■3Dアクション ■10,800円 ■CD-ROM



映画『スターウォーズ』の世界を舞台にした3Dアクション。出現する敵をライトサーベルで倒してフォースを鍛え、7人の「ダーク・ジェダイ」の打倒をめざす。インターネット対戦にも対応。

DataBase Windows95新作発売予定表

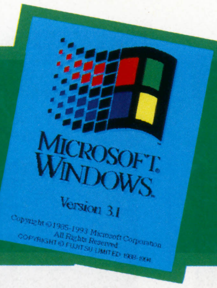
システムソフトが新ブランド「システムソフト21(バンテアン)」を設立し，キャラクター性の高い作品を提供していくという。日本クリエイトは『3×3EYES』最新作を発表。『テーマホスピタル』は病院が舞台のSLG。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月29日	FALLEN HAVEN(マ)	フライトSLG	G.M.F	8,800円
9月4日	★逮捕しちゃうぞ ストーリースクリーンセーバー	スクリーンセーバー	講談社	3,980円
9月20日	おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
9月下旬	リンクデバイサー2074	SLG	G.A.M.	9,800円
9月予定	楽しい詰め碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
10月9日	★銀河英雄伝説IVEX for Windows95 バリューパック	SLG	ボーステック	9,800円
10月10日	★競馬道2	競馬予想	NECインターチャネル	9,800円
	★テトリス2+ボンブリス限定バージョン	アクションパズル	BPS	2,980円
10月24日	面接の達人〜サイバーリクルート編	SLG	イマジニア	7,800円
	★野球道3EX	野球SLG	日本クリエイト	10,800円
10月30日	デスクトップデコラ ウルトラマンティガ	素材集	コロムビアクリエイティヴ	4,800円
10月31日	礎	SLG	クエスト	7,800円
	銀河英雄伝説V	SLG	ボーステック	10,800円
10月下旬	★スクリーンクラブ みどりのマキバオー	スクリーンセーバー	トミー	3,500円
10月予定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	(予)10,800円
	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑	スクリーンセーバー	セガ	4,800円
11月6日	スーパーエアーコンバットII ／SUPER AIR COMBAT II	フライトSLG	システムソフト	(予)9,800円
	ハイブリッドエンジェル	SLG	システムソフト	(予)9,800円
	★デジグ・ライトシリーズ11「シム・シメール」	パズル	増田屋コーポレーション	(予)3,980円
11月7日	水滸伝〜天命の誓い	SLG	光栄	7,800円
	松村 誠 ねこROM2 〜動物イラスト集・ねこプリント集	画集	小学館	3,800円
	アトランティス〜The Lost Tales	AVG	Spike	12,800円
	失われた文明 地中海とシルクロードへの旅	教養	富士通	6,600円
11月21日	摩蛇羅M-FILE	未定	キングレコード	5,800円
	時の国のエルフェンリート	SLG	バンダイ	(予)9,800円
	くじら物語	アクション	フジコム	5,800円
11月27日	フロンティアブレイン	SLG	コナミ	(予)6,800円
	デスクトップデコラ ウルトラセブン	素材集	コロムビアクリエイティヴ	4,800円
	★戦略プロ野球〜Gの逆襲	野球SLG	システムソフト	9,800円
11月28日	★ハイパー日本昔話シリーズ2「一寸法師」	絵本	ありがた屋	3,700円
	ベトナム1968 Vol.2 for Windows 暗殺&捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
	ナムコヒストリーVOL.2	オムニバス	ナムコ	5,800円
11月上旬	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	6,800円
11月中旬	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
11月下旬	★U.S.ネイビーファイターズ ファイナルミッション	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	GOMAN(仮)	アクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	RED BAROM 2(マ)	フライトSLG	シエラ・パイオニア	(予)7,800円
11月予定	ダークレイン	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★2D格闘ツクール95	ツール	アスキー	未定
	お昼休みのためのクロスワード	パズル	ITOCHU	(予)2,980円
	お昼休みのためのトランプゲーム	テーブル	ITOCHU	(予)2,980円
	山と自然の旅シリーズVol.13 剣 石槌 瀬戸内海	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.14 大峰 大台ヶ原 熊野	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	シュヴァルツシルトEX+〜鉄鎖の星群	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	★NBA LIVE'98(マ)	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	エクスタティカII	AVG	ゲームバンク	8,800円
	機動戦士ガンダム ホワイトベース第13独立部隊	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
	ドミニオン	SLG	ポニーキャニオン	6,800円
	★F-22 RAPTOR(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	未定
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND (モンキーアイランド3)(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	★ドラキッド	SLG	メディアリング	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
秋頃予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	★サブ・カルチャー	SLG	イマジニア	未定
	★スーパーユーロファイター2000	フライトSLG	イマジニア	未定
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	Tone Rebellion	SLG	ゲームバンク	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	6,800円
	ときめきメモリアル〜forever with you	SLG	コナミ	(予)6,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予)4,700円
	デイトナUSAエボリューション	レーシング	セガ	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	ヴァンテージマスター	SLG	日本ファルコム	未定
	パドルピンボール(仮)	アクション	マインドウェア	5,800円
	ワールドアトラスVer.6日本語版	教育	マルチソフト	未定
	遊プリント「ああっ女神さまっ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	7,980円
12月4日	ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	未定
12月5日	★ぱそこんdeあいうえお	教育	トミー	9,800円
	ビストロ 〜洋食屋さん経営シミュレーション	SLG	PSD	7,800円
12月6日	ディスクステーション17号〈冬号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
12月9日	★ハイパー日本昔話シリーズ3「かぐやひめ」	絵本	ありがた屋	3,700円
12月18日	★パニック&レスキュー〜蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	18,800円
12月19日	三國志VI	SLG	光栄	13,800円
12月上旬	★マスター ジ アーク	SLG	システムソフト	8,800円
12月中旬	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」 爬虫類／両生類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
12月下旬	★テーマホスピタル	SLG	マクシス	未定
12月予定	A5完全版	SLG	アートディンク	10,800円
	クェイクII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	HEAVY GEAR(マ)	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★グローカルヘキサイト	パズル	NECインターチャネル	5,800円
	★ゲッターロボ デスクトップ・アクセサリー集	素材集	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	ボール オブ スティール	ピンボール	ゲームバンク	未定
	★シークエンス・パラディウム	SLG	工画堂スタジオ	未定
	必殺パチンココレクション3	パチンコ	サンソフト	(予)6,800円
	★アースウインズ	フライトSLG	システムソフト	(予)7,800円
	★BOYS BE…	SLG	システムソフト21	8,800円
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」 スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	★NOON(ヌーン)	アクション	マイクロキャビン	4,800円
	アンク3	AVG	レイ	9,800円
年末予定	上海ダイナスティ	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スクリーミング デーモンズ オーバー ヨーロッパ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
年末予定	ゾーク・グランド・インクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ネットストーム	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	バーチャコップ2(MMX)	ガンシューティング	セガ	未定
	ウォークラフトIIアドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
	スタークラフト(仮)	SLG	ソース	未定
97年予定	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ピクシーガーデン アドバンスド	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	F1運営シミュレーション(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	初めての囲碁	囲碁	G.A.M.	未定
	平成雀士録2〜放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	えこのKIDS〜風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
	★3×3EYES〜転輪王幻夢	AVG	日本クリエイト	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	MAGIC EXPANSION(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
98年1月1日	★ENEMY NATIONS(仮)	SLG	TGL	未定
98年1月予定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	THE REBELLION(マ)	SLG	マイクロマウス	9,800円
98年2月1日	★戦国!くのいち列伝(仮)	RPG	TGL	未定
98年2月予定	ヘビーギア	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
冬頃予定	★TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	★TROOPERS	SLG	イマジニア	未定
98年3月6日	ディスクステーション18号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
98年3月予定	★金田一少年の事件簿〜悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予)9,800円
98年春頃予定	★人魚〜デスクトップ・マーメイド	ツール	アクアシステム	未定
	★F-22	フライトSLG	イマジニア	未定
	維新の嵐〜幕末志士伝	SLG+RPG	光栄	未定
	沈黙の艦隊(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
98年予定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
未定	ブラッドオーメン:レガシー オブ ケイン	RPG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	PGA TOUR PRO 3D(マ)	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	ストリートファイターZERO2	対戦格闘	カプコン	未定
	おもしろ倶楽部3Dでき〜るJr.2	ツール	キャノンソフトウェア	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予)9,800円
	ツインビーのどきどきワンダーランド	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	ポリコギャル	SLG	コナミ	未定
	麻雀マスター	麻雀	コナミ	未定
	Sky-X	フライトSLG	サンソフト	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	未定
	ゆみみみっくすREMIX	AVG	CSK総合研究所	未定
	iM I A 2 エイブラムス	SLG	G.M.F	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	激闘!欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	(タイトル未定)	3Dシューティング	ズー	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ(MMX)	レーシング	セガ	未定
	★SUNDIAL(マ)	エンターテインメント	亘香通商	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	The秘書	ツール	ナグザット	未定
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」 昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」 植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」 鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」 無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	大逆鱗3	ARPG	日本アプリケーション	未定
	英雄伝説III〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	ころっせうむ	RPG	ネイティブソフト	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予)9,800円
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
	世界の車窓から スイス編2	エンターテインメント	富士通	未定
	世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
	世界の車窓から ドイツ編	エンターテインメント	富士通	未定
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	3Dアクション	マクシス	未定
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	遊プリント「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■発売中止が決定した作品……●シムシティ2000オンライン(マクシス)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ディスティニー(G.M.F)未定●GE・TENIII〜全世界大戦異聞(GE・TEN)11月下旬→秋頃●パチンコホールシミュレーター3〜新装大開店(ネクストン)未定→10月9日●ラストレポート(ショウエイシステム)8月→9月●SIERRA PRO PILOT(シエラ・パイオニア)10月●HEXEN II(アクティビジョン・ジャパン)9月19日→9月26日●INTERNATION RALLY CHAMPIONSHIP(イマジニア)9月26日→10月●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)9月25日→11月6日●カオス・オーバーロード(イマジニア)[日本語版]●くのいちボイスグラフィーVOL.2「遠野深雪」(翔泳社)8月29日→9月26日●くのいちボイスグラフィーVOL.3「白瀬桜華」(翔泳社)9月→9月26日●トゥルー・ラブストーリー アクセサリーBOX(アスキー)[タイトル変更]●ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.4 どきどきびっくり箱(コナミ)4,800円[限定版売り切れ後に発売される通常版]●ロードス島戦記II〜五色の魔竜(マイクロキャビン)9月下旬●虚空漂流ニルゲンツ(NECホームエレクトロニクス)9月→9月12日●世界の国旗(マイクロマウス)8月22日→8月29日●馬なり1ハロン劇場3DXネットワーク対戦パック(マイクロビジョン)8月4日→9月11日

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作



Windows3.1

WINDOWS 3.1

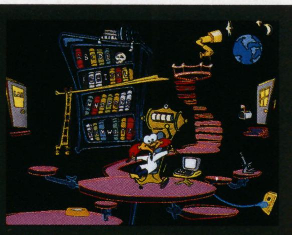
遊んで学ぼ アニメーションがゆかいな教育ソフトだ！

この『イッセー尾形のサイエンス何だらまんだら』と『関根　勤のさんすうメキメキツアー』は，海外のエデュテインメント・ソフトの移植版。それぞれイッセー尾形，関根　勤が声を担当しており，明るい雰囲気で楽しめる作品だ。

『イッセー尾形の～』は，誰もが疑問に思う自然科学を解説してくれるソフト。操作は簡単で，部屋に散らばったアイテムの中から知りたいものをクリックすればOK。バージル博士が解説をしてくれるが，その軽快な口調とオーバーな動作が妙におかしく，ついつい夢中になってしまうぞ。

『関根勤の～』は算数の要素を組み込んだミニゲーム集。こちらも登場人物の動きが凝っていて，ゲーム中にはクマのハーウィーがいろんなことをしてくれる。これがまた非常に楽しく，問題に正解したときのごほうびにもなっているのだ。

（渡辺和歳）



イッセー尾形のサイエンス何だらまんだら

■TDK　■教育
■8,000円　■発売中

◀写真やムービーで，バージル博士がわかりやすく解説してくれる

▶身近にあるものでできる簡単な実験を，20以上も収録している

関根 勤のさんすうメキメキツアー

■TDK　■教育
■8,000円　■発売中

◀▲あてはまる数字を選んでいくゲームや計算の答えを水鉄砲で撃つゲームなど，バリエーションは豊富

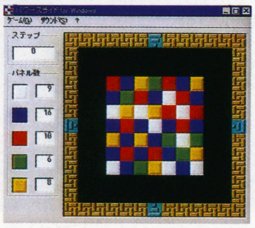
今月の新作

車の模型を操作して遊ぶ「ミニドライブ」を再現した『とらっとろーど』が発売される。かつては遊園地やデパートの屋上には欠かせなかったもので，子どものころ夢中になっていた人もかなりいるのではないだろうか。『パチンコmini』は，遊べるパチンコ台が各タイトル2種類と多くはないが，低価格が魅力的。クギの研究もできるので，本格的なパチンコ・ファンにもオススメだ。

Windows95対応

パワースライド for Windows

10／16　■ありがた屋　■パズル　■5,800円　■CD-ROM



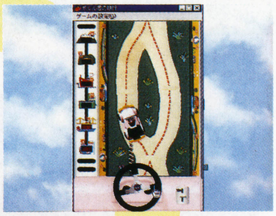
盤上のパネルを各列ごとにスライドさせ，同じ色を並べて消していくパズルゲーム。じっくり楽しむ「ステップ」モードと，一定時間ごとにパネルが増えていく「リアルタイム」モードがある。

Windows95対応

とらっとろーど

10／10　■メディアクエスト　■オムニバス　■1,980円　■CD-ROM

昔なつかしいミニドライブがテーマのCD-ROM。1960年代のエレメカをパソコン上で忠実に再現したゲームのほか，当時の業務用ドライブ・ゲームのことがわかる資料や写真も収録されている。



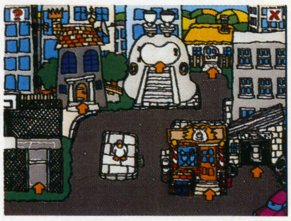
▶'56年に西精機製作所から発売された「ミニドライブ」ほか，全4作が遊べる

◀シリーズの解説や当時の資料，開発秘話などを収めた歴史図鑑も収録

Windows95対応

ダックシティ

10／3　■富士通　■エンターテインメント　■6,600円　■CD-ROM



イギリスの有名な絵本作家であるアラン・スノウが手掛けたゲーム集。6種類のゲームが散りばめられた街中の建物を，ダックが訪ね歩いていく。かわいらしいスクリーンセーバーや壁紙も収録。

前号追補タイトル　Windows95対応

不帰の迷宮　上巻

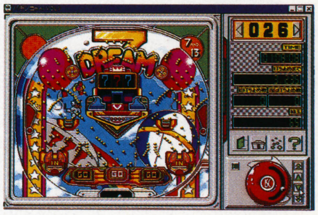
7／31　■アスペクト　■エンターテインメント　■4,571円　■CD-ROM

迷宮に迷い込んだふたりがくり広げるドタバタ・コメディを描いたラジオドラマを収録。映像作家の押井　守，作曲家の川井憲次，声優の千葉　繁の3名が1話ごとに脚本を担当している。

前号追補タイトル　Windows95対応

パチンコmini VOL.1

8／1　■I.S.C　■パチンコ　■3,800円　■CD-ROM



さまざまなタイプのパチンコ台を2機種ずつ収録した『パチンコmini』シリーズの第1弾作品。セブンタイプの「ドリームセブン」と，ハネ物Ⅰタイプの「娘娘」が楽しめる。

前号追補タイトル　Windows95対応

パチンコmini VOL.2

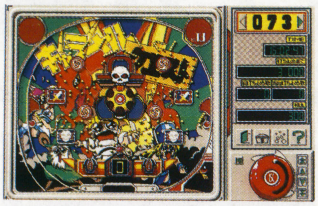
8／1　■I.S.C　■パチンコ　■3,800円　■CD-ROM

パソコン上で気軽にパチンコが楽しめる『パチンコmini』シリーズの第2弾。本作には，ハネ物Ⅱタイプの「プリマ」と，デジパチ・タイプの「ストレートフラッシュ」の2機種を収録。

前号追補タイトル Windows95対応

パチンコmini VOL.3

9/12 ■I.S.C ■パチンコ ■3,800円 ■CD-ROM



パチンコをデスクトップ上に再現する同名シリーズの第3作。シリーズ初登場となる権利物タイプ「キャラメルクエスト」とデジパチ・タイプの「ハッピービーナス」が入っている。

前号追補タイトル Windows95対応

パチンコmini VOL.4

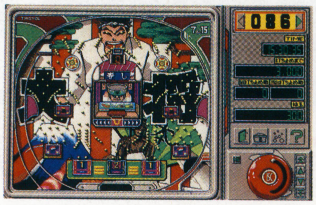
9/12 ■I.S.C ■パチンコ ■3,800円 ■CD-ROM

ハネ物Iタイプの「マドンナ」とセブンタイプの「スパーク」が楽しめる，同シリーズの第4弾。クギの傾きかたを確認できる部分拡大機能もあり，クギ目の研究用としても活用できる。

前号追補タイトル Windows95対応

パチンコmini VOL.5

9/12 ■I.S.C ■パチンコ ■3,800円 ■CD-ROM

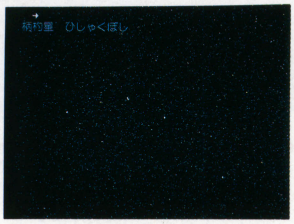


シリーズ第5弾はハネ物IIタイプの「大将」と権利物タイプの「タイムゾーン」を収録。成績に応じて景品がもらえる「景品パチンコCD-ROM」無料プレゼントハガキがついてくる。

前号追補タイトル Windows95対応

宙ノ名前 CD-ROM版

9/12 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,300円 ■CD-ROM

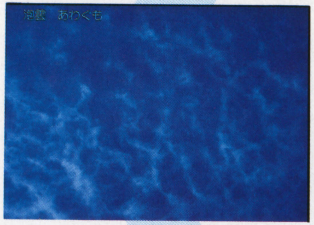


太陽や月などの天体に関する写真を収めたCD-ROM。具体的なデータのほかに，伝説や言い伝えなどもナレーションで解説してくれる。作中の画像は写真家の林　完次の作品を使用。

前号追補タイトル Windows95対応

空の名前 CD-ROM版

9/12 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,300円 ■CD-ROM



さまざまな空模様や気象現象を収めたデジタル写真集。作品の表示とともに，その現象が起こる条件や名前の由来などをくわしく説明する音声ナレーションが流れるようになっている。

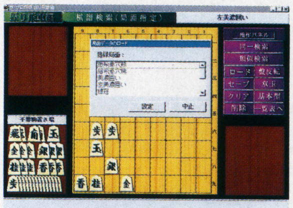
▶普段あまり気にしていない雲の種類なども，ひとつひとつ紹介している

◀さわやかなイメージの写真にマッチしたナレーションも特徴

前号追補タイトル Windows95対応

ザ・プロ将棋 第三巻 振り飛車の闘い編

9/19 ■富士通 ■将棋 ■7,800円 ■CD-ROM



プロ公式戦350局の棋譜から，振り飛車の実戦譜を検索し鑑賞することができる研究用ソフト。対局データには，プロ棋士によるくわしい解説がついている。四間飛車以外の振り飛車のデータも収録。

前号追補タイトル Windows95対応

アーティスティックペーパークラフト ポップアップグリーティングカード

9/26 ■ナグザット ■ツール ■3,980円 ■CD-ROM

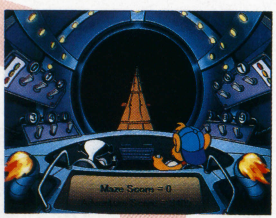
絵や文字が飛び出してくるポップアップ・グリーティングカードが作れるツールソフト。季節や年中行事に関する81種類の図柄が用意されており，手紙などへの活用もできる。

前号追補タイトル Windows95対応

関根　勤のさんすうメキメキツアー

9/26 ■TDK ■教育 ■8,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］算数の問題を取り入れた6種類のゲームが遊べるソフト。ゲーム終了時には得点に応じた級が表示され，賞状をプリントアウトすることもできる。主人公の声は関根　勤が担当。



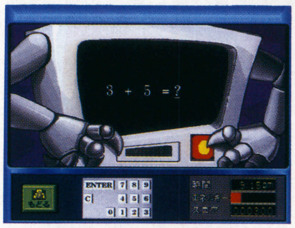
▶クマのハーウィーといっしょに，ゲーム感覚で算数を学ぶことができる

◀正解率が上がるにつれて，自動的に問題のレベルも上がっていく

前号追補タイトル Windows95対応

算数ファイター

9/30 ■インフィニシス ■教育 ■5,800円（予価） ■CD-ROM

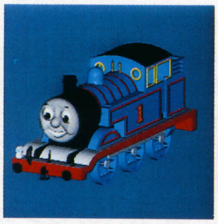


［海外から移植］ゲームの要素を盛り込んだ小学3～4年生向けの算数ソフト。レベルにあわせて難易度が上がるので，無理なく学習できる。計算攻撃をしてくるいたずらキングを倒すことが目的。

前号追補タイトル Windows95対応

デジタルプラレール別売りパーツ きかんしゃトーマス

9/下 ■トミー ■データ集 ■3,500円 ■CD-ROM



『デジタルプラレール』に「きかんしゃトーマス」のキャラクターが追加できるソフト。トーマスをはじめとする6種類のキャラの先頭車両，2種類の中間車両，4種類の情景部品が使えるようになる。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

『デジタルプラレール』用の拡張データ集がコンスタントに発売されているので，本体を持っているユーザーはこまめにチェックするといいだろう。「デジタル棋書」も新作が毎月のように出ている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月下旬	★デジタル棋書シリーズ 第55期名人戦	将棋	亘香通商	2,719円
	★デジタルプラレール 車両3 貨車セット	データ集	トミー	2,000円
11月予定	★算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	楽しい詰め碁 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	故宮博物院　清明上河図	エンターテインメント	富士通	9,800円
秋頃予定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
12月予定	★算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	9,800円
	故宮博物院 中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
	★故宮博物院　故宮のドラゴン	エンターテインメント	富士通パレックス	未定
97年予定	スーパーマインド（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
	3Dフォトフレーム（仮）	データベース	ナグザット	3,980円
	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	ザ・プロ将棋 相居飛車の闘い編	将棋	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●デジタル棋書　第46期王将戦（亘香通商）8月下旬→8月9日●飛龍（亘香通商）9月下旬

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

どうなる ハイブリッドがパソコン・ソフト市場活性化のカギかも？

Windowsと Macintosh両対応という市場の広さが効いているのだろうか，最近対応ソフトの数がかなり増えているハイブリッド。内容はデータベースや画像集といったものが多いが，これらのジャンルに関しては，ほぼ独壇場となっている。

ところが，来年に発売が予定されているWindows98が登場したら，Win3.1&95&98，それにMacと最高4機種に対応させせなければならなくなる。これら全機種に対応させるというのは，素人目にも困難ではないかと思う。しかし，機種を超えたソフトは流通がしやすく，それにより市場が活性化する作用があることもたしかだ。各メーカーの努力に期待したい。

（渡辺和歳）

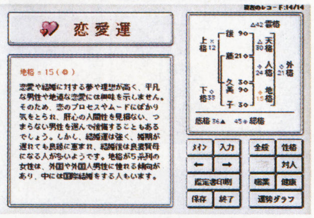
今月の新作

今月は『金高慎一郎・姓名学事典Classic』と『ライフナビゲーター』シリーズが2本，計3本の占いソフトが発売される。学生は学園祭などで出会いが多い時期なので，こういったソフトでいろいろな人との相性を占うのもおもしろいのではないだろうか。『声優王国81プロデュース編』は，いま話題の声優のデータベース。ボイスデータや写真はすべて撮り下ろしなので，ファンは必見だ。

Windows95 & Macintosh

金高慎一郎・姓名学事典 Classic

10/1 ■ロディック ■占い ■3,800円 ■CD-ROM



姓名判断ソフト『金高慎一郎・姓名判断』がリニューアルされて再登場。入力した名前から，全般運，性格運，対人運，職業運，恋愛運，健康運などを判断してくれる。

Windows95対応

ジークのクリエイティブスタジオ

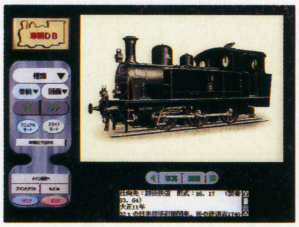
10/1 ■富士通 ■教育 ■6,600円（予価） ■CD-ROM

［海外から移植］グラフィック，キャラクター，文字，音楽を組みあわせてストーリーを作って遊ぶソフト。ストーリーにゲームを織りまぜることで，インタラクティブ・ソフトの制作も可能。

Windows95対応

鉄道車輛100年 ～日本車輛製造の歩みから

10/3 ■NECインターチャネル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



鉄道車両メーカーである日本車輛製造の設立100周年記念に作られたソフト。1,000以上の鉄道車両データや歴史年表を掲載している。大正時代の書籍や鉄道同好部の写真などの貴重な資料も収録。

Windows95 & Macintosh

シャ乱Qの演歌の花道CD-ROM「演歌道場ゴールド」

10/6 ■オラシオン ■エンターテインメント ■4,300円 ■CD-ROM

映画「シャ乱Qの演歌の花道」中の音楽シーンと各メンバーの名場面写真を収めたCD-ROM。カラオケ・モードでは，映画に関連したシャ乱Qの曲をカラオケボックス以上の高機能で楽しめる。

Windows95対応

写真とイラストでわかる園芸の先生 鉢花・草花編

10/17 ■ゼロ ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

『園芸の先生』シリーズの第2弾が登場。園芸のなかでもポピュラーな鉢花・草花から厳選した92種の栽培方法のコツを，写真，イラスト，音声，テキストを使ってわかりやすく解説してくれる。

Windows95 & Macintosh

セネガル／ユッスー・ンドゥール

10/16 ■ボイジャー ■エンターテインメント ■6,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］セネガルのポップ・シンガー，ユッスー・ンドゥールの曲を収録したミュージック・ソフト。音楽関係はもとより，ユッスーを産んだセネガルの歴史や文化なども紹介している。

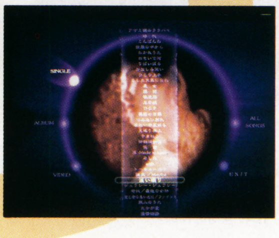
Windows95 & Macintosh

中島みゆきCD-ROM「なみろむ」

10/17 ■オラシオン ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）

中島みゆきの音楽活動の記録にからませながら，自分の記録を書き込むインタラクティブ・ダイアリー。データベースでは，発表済みのすべての楽曲をオリジナル音源で再生することができる。

▶年譜形式のダイアリーのバックには，中島みゆきの各年の代表曲が流れる



◀データベースでは，各曲の歌詞から抜粋した約3千の単語の検索などもできる

Windows95 & Macintosh

算数伝説 ～ドラゴンクリスタルを探せ

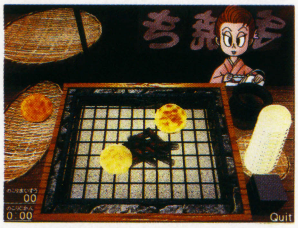
10/17 ■ソース ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

RPGに算数の要素を盛り込んだエデュテインメント・ソフト。敵の出す算数の問題を解きながら物語を進めていく。難易度は4段階に調整可能で，小学校1～4年生に対応している。

Windows95 & PowerMacintosh

CGRAマガジンVol.1 クールキャラ

10/21 ■ダイナウェア ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



短時間で気軽に楽しめるミニゲームを集めた『CGRAマガジン』の第1巻。パソコン上でシーモンキーを育てたり，潜水艦のプラモデルを組み立てたりすることができる。

Windows95 & PowerMacintosh

CGRA（クジラ）マガジンVol.2 サイバーノスタルジック

10/21 ■ダイナウェア ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

昔なつかしい遊びを題材としたノスタルジー感覚あふれるミニゲーム集。ダーツやブーメランといった，シンプルだが奥の深い遊びを，パソコン上で再現している。シリーズ3巻同時発売。

Windows95 & PowerMacintosh

CGRA（クジラ）マガジンVol.3 スーパーバトル

10/21 ■ダイナウェア ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

同シリーズの第3巻はバトルゲーム・コレクション。バーゲンで主婦が警備員と銃撃戦をくり広げる「サイババァ」や，ドラマ仕立てのミニゲーム集「ランドセル番長ますらをくん」などを収録。

Windows95 & PowerMacintosh

GAIA odyssey Great Outback～創生記

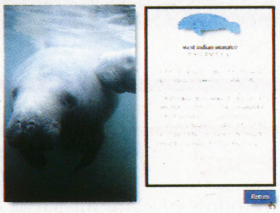
10/21 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

地球最古の大陸・オーストラリアの美しい大自然を，高画質・高音質で演出したデジタル・フォトアルバム。インターネット接続機能つきで，テーマに沿ったURLを検索しアクセスできる。

Windows95 & PowerMacintosh

GAIA odyssey 海に抱かれた動物たち

10/21 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



世界中の海獣を追いつづける写真家，倉沢栄一の撮影による，太平洋に棲む哺乳類たちの写真集。ファンタジックな映像と解説により，イルカやクジラなどの知られざる生活を教えてくれる。

Windows95 & PowerMacintosh

GAIA odyssey 珊瑚の見る夢～小笠原

10/21 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

“東洋のガラパゴス”と言われている小笠原諸島に生息する，さまざまな生き物たちの写真を収めたCD-ROM。収録作品は，イルカとともに生きる父島在住の写真家，宮川ゆき乃の手によるもの。

Windows95 & PowerMacintosh

GAIA odyssey 父は空，母は大地～インディアンからの手紙

10/21 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

インディアンの絵本，絵画，リトグラフといった芸術作品を素材に構成されたデジタル・アートソフト。自然に寄りそって生きてきたインディアンの，知られざる文化を見ることができる。

Windows95 & Macintosh

ねぎフィーバーセブン

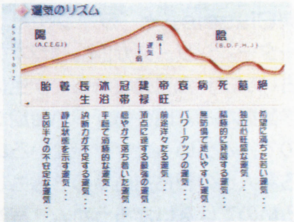
10/22 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■エンターテインメント ■3,200円 ■CD-ROM

個性的な作家によるエレキ漫画集『ねぎ』シリーズに最新作が登場。今回初参加となる電気グルーヴのピエール瀧のほか，篠原ともえや明和電気などが手がけた10タイトルを収録している。

Windows95 & Macintosh

ライフナビゲーター 新堂日奈子の「新・四柱推命」幸運の素

10/22 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■占い ■7,777円 ■CD-ROM



姓名，生年月日，性別の3種類の個人データをもとに占った結果を，総合，恋愛，適職，健康，金運の5項目にわけて表示してくれるソフト。相手のデータを入力すれば相性を占うことも可能。

Windows95 & Macintosh

ライフナビゲーター G.ダビデの血液型占い 熱き血のカルマ

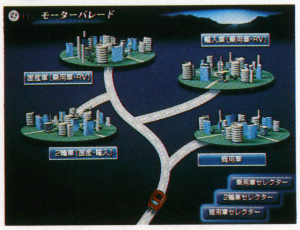
10/22 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■占い ■7,777円 ■CD-ROM

占いソフト『ライフナビゲーター』シリーズの第2弾。両親の血液型までを考慮して分類された28の基本性格をもとに診断する。自分と相手の関係など，こまかいデータも入力できる点が特徴。

Windows95 & Macintosh

モーターサーチャー'98

10/22 ■自動車工業振興会 ■データベース ■4,000円 ■CD-ROM（2枚組）



現在販売されている国産車全車種と主要輸入車をあつかったデータベース。ジャンル別やスペック別など，さまざまな検索が可能。東京モーターショー会場では2,000円の特別価格で販売される。

Windows95対応

たまごっちペイントCD-ROM スタンプdeおたすけっち

10/24 ■ビームエンタテインメント ■ツール ■2,800円 ■CD-ROM

たまごっちのキャラクターが登場するペイント・ソフト。300点以上のキャラ・スタンプは自由に拡大・縮小・回転が可能。デジタルカメラの画像と合成することで，プリクラのようにも使える。

Windows95 & Macintosh

ウルトラマン図鑑2

10/24 ■講談社 ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

「帰ってきたウルトラマン」「ウルトラマンA」「ウルトラマンタロウ」の3作をまとめたデータベース・ソフト。ウルトラ兄弟や怪獣のデータはもちろん，名場面をムービーで見ることもできる。

Windows95対応

わあっかわいいっ！ ～むじゃきな瞳の動物たち

10/24 ■トッパン ■写真集 ■3,500円 ■CD-ROM

かわいらしい動物を中心にまとめられた写真集。収録数は約200点で，スライドショーとしても楽しめる。ほかにも，スクリーンセーバー，壁紙，アイコンなどのアクセサリーが入っている。

Windows95対応

ウルトラマンティガ トライアルパーティ

10/25 ■バンダイビジュアル ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

ウルトラマンティガをあやつり，集中力，反射神経，記憶力などを駆使してミニゲームをクリアしていく。つぎつぎと怪獣を倒すストーリーモードと，高得点をめざすトライアルモードがある。

Windows95対応

声優王国81プロデュース編

10/25 ■バンダイビジュアル ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

声優を題材にしたデータベース。81プロデュース所属の120人のデータを閲覧できる。普段あまり見ることのできない声優の仕事内容や，養成所でのトレーニング風景なども紹介している。

Windows95 & Macintosh

NHK名曲アルバム オーストリア編II

10/29 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

『NHK名曲アルバム』シリーズのオーストリア編第2弾。NHKで放映されていた同名番組を，16ビットの高品質サウンドとムービーを使って再現している。シリーズ共通のデータベースも収録。

Windows95 & Macintosh

NHK名曲アルバム イギリス編

10/29 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

テレビ番組「NHK名曲アルバム」をCD-ROM化したシリーズの第9弾。イギリス出身作曲家をあつかった番組映像がノーカットで収録されている。クラシック音楽のデータベースが付属。

Windows95 & Macintosh

PINK GEAR~COLLECTION

10/29 ■東芝EMI ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

「ピンクギア」という不思議な世界を舞台に，個性的な住人たちとコミュニケートしながら散策するAVG。約20のエリアに散在する6つのフラグメントを収集し，バースと呼ばれる楽園をめざす。

Windows95 & Macintosh

JASDFダンシング・ウイングス ブルーインパルス データファイル

10/29 ■東芝EMI ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

ブルーインパルス創設からの約40年間の歴史を収めたデータベース・ソフト。チームで使用した機体の写真や活動内容，歴代パイロットの実績など，これまで明かされていなかった情報も掲載している。

Windows95対応

A HISTORY OF SANTANA ~The River of Color and Sound

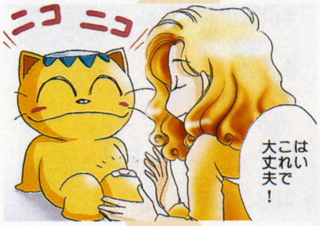
10/29 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

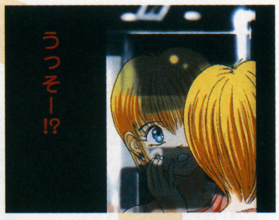
[海外から移植] ギタリスト，カルロス・サンタナに関するさまざまな情報を収録したデータベース。彼の幼いころの写真や本人へのインタビューなど，本作でしか見られない情報が満載。

Windows95 & Macintosh

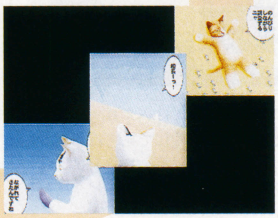
コミックオンVOLUME5

10/29 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM





▶「きまぐれオレンジ☆ロード」では，セリフの一部を音声化している



◀掲載コミックのイラストを使ったスクリーンセーバーなども収録

デジタルコミック・マガジンの第5弾。掲載作品は「きまぐれオレンジ☆ロード」「喋…つぐみ…」などの7作品。スペシャルとして，声優の鶴ひろみと古谷徹の対談が収録されている。

Windows95対応

花図鑑Vol.1 鉢花

10/30 ■シンフォレスト ■図鑑 ■4,900円 ■CD-ROM

『花図鑑』シリーズの第1弾。415種の鉢花について，高解像の写真を使って解説する。手入れ方法などのデータも収められており，鉢花を育てるための資料としても使用できる。

Windows95対応

花図鑑Vol.2 切花

10/30 ■シンフォレスト ■図鑑 ■4,900円 ■CD-ROM

『花図鑑』の切花編。写真，花名，分類といった基礎データのほか，出まわり時期，開花季節，誕生日の花など，普通の図鑑では調べられないデータも満載。マウスのみで検索ができる。

Windows95対応

戦場のテディ・ベア

10/30 ■ブレイン ■エンターテインメント ■6,500円 ■CD-ROM

[海外から移植] 第2次世界大戦当時のフランスを舞台にしたデジタルコミック。詳細な戦略図や使用された兵器を解説したデータベースもついており，大戦についての知識を得ることもできる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

サンリオ博士シリーズ1 ハローキティのきおくはかせ

5/23 ■サンリオ ■教育 ■5,700円 ■CD-ROM

答えを選んでクリックするクイズや絵あわせゲームなど，記憶力を伸ばすための問題を集めた幼児向けのソフト。正解するごとにパズルピースがもらえるので，目的意識を持ちながらトライできる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

縁日大好き! どんじゃらほい

6/20 ■サンリオ ■エンターテインメント ■5,700円 ■CD-ROM

不思議でゆかいな「どんじゃら」たちと縁日を楽しむCD-ROM。「お化け小屋」「金魚すくい」「輪投げ」など，縁日には欠かせない12種類のイベントが用意されている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

サンリオピューロランドカーニバル

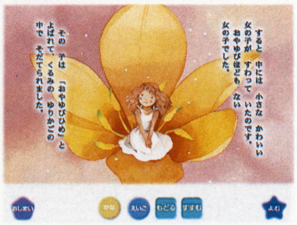
7/19 ■サンリオ ■エンターテインメント ■5,700円 ■CD-ROM

サンリオピューロランドを舞台にして，3Dで描かれたキャラクターたちが画面内を動きまわるソフト。キティたちが歌って踊るカーニバルなどを，絵本を読む感覚で楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

キッズロム おやゆびひめ

7/30 ■小学館 ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM



世界の名作絵本をCD-ROM化する『キッズロム』シリーズに最新作が登場。日本語のほかに英語で朗読するモードもあり，英語力を養うこともできる。表題作以外に2作品を収録。

前号追補タイトル Windows95対応

キッズロム 赤ずきんちゃん

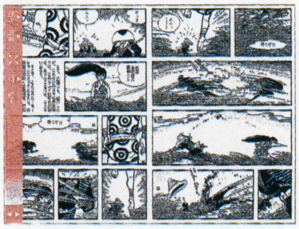
7/30 ■小学館 ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

童話「赤ずきんちゃん」「ヘンゼルとグレーテル」などを楽しみながら英語が学べるソフト。物語から抽出した12の例文をくり返し練習できるモードがあり，本格的な英語学習もできる。

前号追補タイトル Windows95対応

カムイ外伝

7/30 ■小学館 ■エンターテインメント ■2,500円 ■CD-ROM



1965年から週刊少年サンデーに連載されていた「カムイ外伝」の第1部第1話~第20話までを収めたCD-ROM。原作の雰囲気を活かすためモノクロ画面を採用しており，効果音なども流れる。

前号追補タイトル Windows95対応

わくわく動物素材集1

7/31 ■インナーブレイン ■素材集 ■3,980円 ■CD-ROM

上野動物園の動物たちの写真105点を収めた素材集。640×480・32,000色から，3000×2000・フルカラーの高解像度画像まで，さまざまな解像度による画像データを収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

わくわく動物素材集2

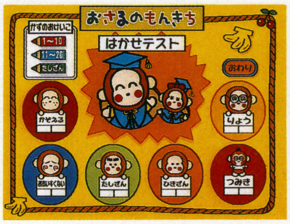
7/31 ■インナーブレイン ■素材集 ■3,980円 ■CD-ROM

『わくわく動物素材集』シリーズの多摩動物園編。動物の表情をとらえた105点の収録素材は版権フリーになっており，ホームページなどに自由に使うことができる。シリーズ2作品が同時発売。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

サンリオ博士シリーズ2 おさるのもんきちのかずはかせ

8/22 ■サンリオ ■教育 ■5,700円 ■CD-ROM



いろいろなものを数えたり，比べたり，わけたりしながら，数量に対して関心を持たせて能力を高めていくためのソフト。問題は毎回少しずつちがうものになるので，何度でもチャレンジできる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

カードキャプターさくら ～はじめまして！さくらです！

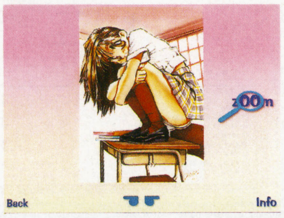
8/29 ■講談社 ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

CLAMP原作のコミック「カードキャプターさくら」のアクセサリー集が登場。スクリーンセーバーや壁紙のほか，アニメ版の設定資料も収録。特典としてオリジナルマウスパッドがついてくる。

前号追補タイトル Windows95対応

学院イラストジェニック「私立日奈百合学園」

9/12 ■インナーブレイン ■イラスト集 ■3,800円 ■CD-ROM



学校をテーマとした美少女たちのイラストを収めた『学院イラストジェニック』シリーズの第1弾。拡大・縮小機能がついており，気に入ったキャラクターを画面いっぱいに表示することも可能。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

赤ずきんチャチャかれんだぁ

9/12 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,600円 ■CD-ROM

パソコンのスタートアップ時に，日付と「赤ずきんチャチャ」のセル画カットを表示する日めくりカレンダー。セル画カットがつぎつぎと入れ替わるスライドショー機能もついている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ガーデニングカレンダー365

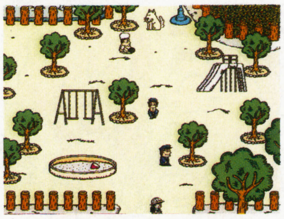
9/12 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

花の写真を表示する日めくりカレンダーと，収録写真を連続して見られるスライドショーが入っている。カレンダーには用件を書き込んだり，自由にレイアウトを変えたりする機能が付属。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

天才!!記憶王

9/12 ■インナーブレイン ■クイズ ■3,800円 ■CD-ROM



記憶力がテーマのクイズゲーム。約30名の個性的なキャラクターたちの会話を記憶し，その内容に関するクイズに答える。問題が進むにつれ，記憶する内容は覚えにくいものになっていく。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

吉川ひなのデジタル写真集〈すっごく，ひなの〉

9/12 ■インナーブレイン ■写真集 ■4,980円 ■CD-ROM

昨年発売されたデジタル写真集『ひなのラビリンス』のリメイク版。CMやテレビ，映画などで活躍中の吉川ひなのの写真約200点を鑑賞できる。篠山紀信撮影による写真作品なども収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

Pod R

9/12 ■インナーブレイン ■オムニバス ■3,800円 ■CD-ROM

ハイセンスな内容とクオリティで多くのファンを獲得したスーパーポップ・デジタルマガジン「Pod」の名作をまとめたCD-ROM。とくに評判の高かった16作品を厳選し，収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

日比野克彦 INTERACTIVE EXHIBITION

9/21 ■デジタローグ ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

平面作品のみならず，立体，パフォーマンスなど，ジャンルにとらわれない活動をしている日比野克彦の13年間分の作品を収めたCD-ROM。付属品として書き下ろし豆本が入っている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

井上ようういち love taste

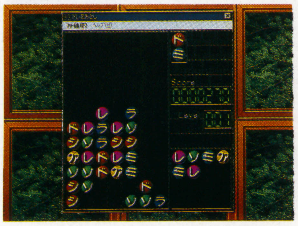
9/21 ■デジタローグ ■スクリーンセーバー ■3,800円 ■CD-ROM

昨年，写真集「LOVE」を出版した井上ようういちの作品をもちいたスクリーンセーバー集。写真集をもとに作者みずからが作品を再構成している。パッケージはティッシュボックス型。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ショックプライス500 パズルゲーム ドレミおとし

9/21 ■SME・インターメディア ■アクションパズル ■500円 ■CD-ROM

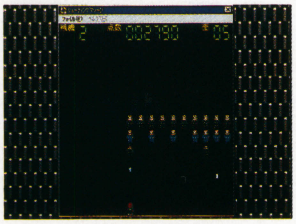


「ド」から「シ」までに割り当てられた音符を，3つ以上そろえて消していく落ちものパズルゲーム。ステージ・クリア後には，そのステージで消した音が順番に流れメロディを奏でてくれる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ショックプライス500 シューティングマシーン

9/21 ■SME・インターメディア ■シューティング ■500円 ■CD-ROM

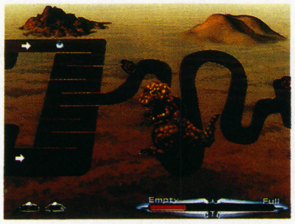


“インベーダー”タイプのシューティング・ゲーム。「おやじモード」では敵キャラがコギャルに，「コギャルモード」では敵キャラがおやじになって，プレイヤーに襲いかかってくる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ショックプライス500 ドキドキマウス

9/21 ■SME・インターメディア ■アクション ■500円 ■CD-ROM

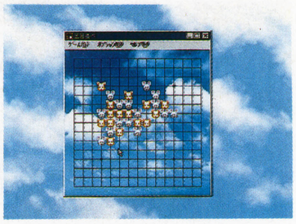


マークをマウスで操作し，コースアウトしないように制限時間内にゴールすることが目的のアクション・ゲーム。6つのコースをクリアすると，自分でコースを作るアレンジ・コースが出現する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ショックプライス500 五目ならべ

9/21 ■SME・インターメディア ■五目ならべ ■500円 ■CD-ROM



ふたりでも遊べる五目ならべソフト。コンピュータとの対戦では，強さのちがう3人のキャラクターが相手をしてくれる。ところどころで入ってくるコンピュータのセリフが特徴的。

前号追補タイトル Windows95対応

模型講座 ジオラマ編

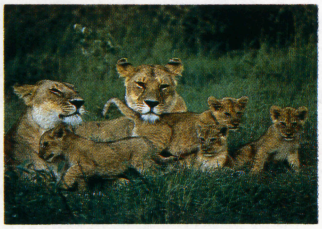
9/26 ■バンダイ／ビームエンタテインメント ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

プラモデルの製作やジオラマ作成をガイドしてくれるデータベース。ガンプラを美しく装飾するプロの技術などを、ムービーやフォトで紹介してくれる。ジオラマ映像は，視点を自由に変更可能。

前号追補タイトル Windows95対応

サバンナ・ファミリー アフリカ野生動物王国へ

9/25 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

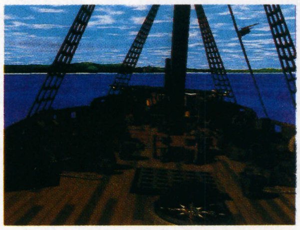


アフリカのサバンナに生息する野生動物たちの写真集。ゾウ，キリン，ライオンといったおなじみの動物から，木登りチーターなどめずらしいものまで，150点以上の写真が収録されている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

カリブの海賊 ～あの大海原を支配せよ！

9/26 ■エー・アイ・ソフト ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

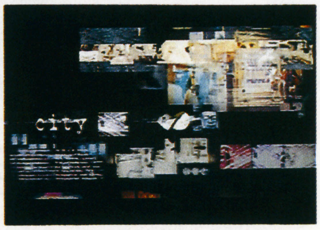


［海外から移植］18世紀のカリブ海を舞台にくり広げられる冒険を描いたAVG。夢を抱いて港を訪れたひとりの若者となり，さまざまな戦いを経て富と名声を手に入れることが目的。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

URBAN FEEDBACK

9/21 ■デジタローグ ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



現代社会における都市へのオマージュがテーマの作品。ロンドン，アムステルダムの断片が各所に散りばめられている。海外の映画祭でも紹介された，独特のインターフェースと作風が特徴。

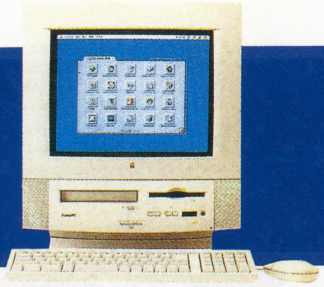
DataBase ハイブリッド新作発売予定表

今月発売の中島みゆきやシャ乱Qにつづき，東芝EMIから谷村有美のCD-ROMがリリースされる。イマジニアはヒロ・ヤマガタの絵画集を4タイトル予定している。ジャンボ鶴田が教える筋力強化ソフトも登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
9月19日	★三国志百態 for DIGITAL	データベース	アニドウ・フィルム	8,800円
9月20日	★あそんで かず・すうじ	教育	学習研究社	3,700円
	★たしざん・ひきざん	教育	学習研究社	3,700円
9月25日	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	詩集ROM「中原中也詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
9月29日	マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
10月3日	★日本の草花	図鑑	富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ	6,000円
11月13日	動物園へ行こう（仮）	教育	シンフォレスト	3,900円
11月20日	前田真三 木の風景	教育	シンフォレスト	3,900円
11月25日	★加藤洋之・後藤啓介作品集 スペシャル版	画集	バンダイビジュアル	9,800円
	★加藤洋之・後藤啓介作品集 ノーマル版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版	画集	バンダイビジュアル	12,800円
11月27日	★日本百名山 第三集	写真集	シンフォレスト	3,900円
	花紀行Vol.1 東日本編（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
11月下旬	（タイトル未定）	将棋	ゼロ	未定
	新潮美術ROM ファン・エイク	データベース	ボイジャー	7,000円
11月予定	ブレインクイズバトルB.Q. ～どんなもんだい	クイズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	スモッカのえいご大好き	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	ルーブル美術館	データベース	トッパン	未定
秋頃予定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	★デイタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	★デイタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	★デイタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	（予）9,800円
	SUEZEN CD-ROM画集「kaleidoscope」	画集	ガイナックス	（予）9,800円
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	（予）9,800円
12月5日	★CLAMPホームページ（仮）	エンターテインメント	カルチュア・パブリッシャーズ	未定
12月10日	ウルトラリゾートケロンキュール	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965～1969	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
12月予定	MAAT（マアト）	エンターテインメント	レイ	未定
97年予定	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	マンガでおぼえる将棋の先生 初級編	将棋	ゼロ	5,800円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年1月下旬	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
98年予定	マンガでおぼえる将棋の先生 中級編	将棋	ゼロ	未定
未定	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	BUGS擬態・カムフラージュ編（仮）	図鑑	エーアンドビーコーディネータージャパン	6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	算数戦士ブラスター4（仮）	教育	ソース	未定
未定	デジタルコミックvol.3（仮）	エンターテインメント	大和堂	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	CYLICA	教育	富士通	6,600円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
9月20日	★マルチメディア日本の歴史	教育	学習研究社	3,800円
10月15日	★デイバイデイ・ビジョン「PARIS」	エンターテインメント	インナーブレイン	3,800円
	★デイバイデイ・ビジョン「YAT安心！宇宙旅行」	エンターテインメント	インナーブレイン	3,600円
10月24日	★ミッキーのはがきスタジオ	ツール	ディズニー・インタラクティブジャパン	6,800円
10月30日	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
10月31日	★谷村有美CD-ROM「Penguin Piano」	エンターテインメント	オラシオン	5,600円
11月1日	★ジャンボ鶴田の ひとりでできる筋力トレーニング	教養	富士通パソコンシステムズ	6,800円
11月13日	★The Art of Mr.MaricII ～アート オブ マリックII	エンターテインメント	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	5,800円
11月27日	極道シミュレーション 鉄砲玉仁義	SLG	東映ビデオ	未定
11月上旬	★スクリーンセーバー水木しげるの妖怪図鑑 日本編－怪の巻－	スクリーンセーバー	講談社	3,980円
11月下旬	ラストエクスプレス	AVG	ゲームバンク	9,800円
	★スクリーンセーバー水木しげるの妖怪図鑑 日本編②－傑作400選－	スクリーンセーバー	講談社	3,980円
	★（タイトル未定）	AVG	ロディック	未定
11月予定	★自分を好きになるCD-ROM	エンターテインメント	インナーブレイン	4,700円
	★爆走！PCチョロQ	エンターテインメント	インナーブレイン	5,800円
	あしたのジョー スーパー・マニアックス セカンドシーズン～ASH	エンターテインメント	ゲームバンク	8,800円
12月10日	デジエピシリーズ「カウンターテナーの悦楽」～イタリア編	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	デジエピシリーズ「シャンソンの魅惑」～フランス編	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
12月12日	インカーネイティア	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	6,800円
	★The Art of Mr.MaricIII ～アート オブ マリックIII	エンターテインメント	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	5,800円
12月予定	アンティークトイ・コレクション・シリーズ テディーベア	データベース	トッパン	未定
年末予定	★かけざん九九	教育	学習研究社	3,700円
冬頃予定	ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	ダイバーズ天国Vol.2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol.3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
10月23日	エリザベス・ペイトン「ライヴ・フォーエヴァー」	画集	シナジー幾何学	3,800円
11月27日	★プレビュー＆リプライズ	エンターテインメント	シナジー幾何学	980円
11月中旬	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	SME・インターメディア	（予）8,800円
11月予定	イエロー・ブリック・ロードIII ～ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
12月4日	GAIA odyssey I'm dreaming AFRICA	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey アンビエントバロック	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 信濃路	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 十勝野にすむ精霊	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey ヒマラヤ	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey マヤの色彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 三ヶ月のレプス君	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 夜空の章	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME（ガイナックス）秋頃→10月●スモッカリトルワールド2（CAIメディア共同開）未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ（ダットジャパン）9月→未定●フィレンツェ日本語版（マルチソフト）未定●ピスト（ズー）未定●ふるさとむかしあそび～広場編（アクアシステム）9月上旬→9月20日［Win95＆PowerMac専用へ対応機種変更］●中学英単チャンプジム（アドウィン）［Win95専用ハイブリッドに対応機種変更］●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅（CAIメディア共同開発）9月20日→10月23日●天楼都市（ケイエスエス）9月→9月12日●「ノートルダムの鐘」アニメーション・ストーリーブック（ディズニー・インタラクティブ・ジャパン）9月中旬→9月19日●算数戦士ブラスター2～暗算都市の秘密（ソース）8月29日→9月19日［Macintoshから対応機種変更］●植物楽器 asian heaven（ITOCHU）9月12日→10月9日●東海道新幹線撮影のためのポイントガイド＆完全データ集（インナーブレイン）8月29日→10月10日●日本百名山 第二集（シンフォレスト）9月25日→10月30日●ハラペコ月と星あつめ～シングルバージョン（シナジー幾何学）9月1日→10月9日●おそうじ（インナーブレイン）8月31日／3,980円→9月15日／4,700円●ぽれぴ'97（ユーズテック）8月下旬→10月下旬●完全探偵マニュアル（ダイナウェア）9月21日→10月21日●



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

17世紀!?

当時の様子を忠実に再現したベルサイユ宮殿が舞台の美しきAVG

うるわしきベルサイユの姿

▶ゲームには詳細な資料閲覧モードがついている。登場人物の略歴から宮廷内の制度やしきたりにいたるまで，1685年当時の宮廷のあらゆる事物を学ぶことができるぞ

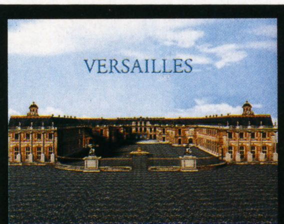
▼現在では世界中にちらばっている名画や美術品も，すべて当時そのままの位置に飾られている。現存しない廊下や，観光客の目には触れないらせん階段も再現

◀入口から階段の上を見上げてみた。視点は自由自在に変更が可能。この宮殿の姿をあらゆる角度から見学できる

RPGにはよくお城が登場するが，その本当の姿は一般にはほとんど知られていない。『ヴェルサイユ』はそんな謎めいた「城」の姿を明らかにしてくれるソフトだ。

1685年，フランス国王ルイ14世の宮殿に届けられた1通の爆破予告状。その謎を解くべく，プレイヤーは極秘のうちに宮殿内部の調査をはじめることになる。ビジュアル面のリアルさについては写真をご覧のとおり。さらにゲーム（の時間）が進むとともに，登場人物たちは彼らの役目にそって宮殿内を移動する。ストーリーを追うことで1日の宮廷の動きをそのまま理解できるわけだ。AVGに興味のない人も，資料集として手に取ってみてはどうかな？（煌竜）

▲宮廷の人々と会話し，部屋を探索することでゲームは進んでいく



ヴェルサイユ～狙われた宮殿

■ビクターソフト ■AVG
■5,800円 ■10月9日発売予定

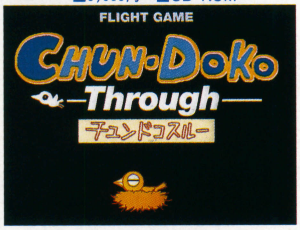
日本語マニュアル付英語版

今月の新作

先月の大盛況ぶりがおさまった今月の新作は3本。『ハルツスクリーンセーバー2』はヘンなところ(?)が人気だった前作の続編。ちょっと変わったものが好きなアナタにオススメ。『ヴェルサイユ』はトピックスのように，世界有数の豪華な宮殿を徹頭徹尾リアルに再現したAVGだ。『～メイキングマジック付』は大ヒットSF映画の作成時の資料を，1枚のCD-ROMに収録している。

ハルツスクリーンセーバー2

10／9
■コロムビアクリエイティブ
■スクリーンセーバー
■3,900円 ■CD-ROM



かつてないアイデアが満載のエンタテインメント・スクリーンセーバー第2集。イユちゃん，おさわがせブラザース，ポップコーンなどの8種類のモジュールとミニゲーム1本を収録。

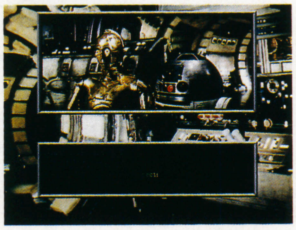
ヴェルサイユ～狙われた宮殿

10／9
■ビクターソフト ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］1685年のベルサイユ宮殿を舞台にしたサスペンスAVG。送りつけられた脅迫状の謎を解きあかすため，当時のままに再現された宮殿を調査する。200点以上の美術品の映像も収録。

STARWARS SCREENSAVER SPECIAL PACK メイキングマジック付

9／4
■マイクロマウス ■スクリーンセーバー
■3,980円 ■CD-ROM



映画の戦闘シーンや各種戦闘機の設計図，登場人物の紹介などを盛り込んだ，表題映画のスクリーンセーバー。監督インタビューや各種資料などを収録した「メイキングマジック」が付属している。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

ガイナックスがWindows95で発売したAVG『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』の移植が決まった。『ヒーローズ オブ マイト＆マジックII』も発売決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月下旬	ボンバーIII日本語版	フライトSLG	亘香通商	6,800円
11月7日	★ディアキャット	SLG	インプローレ	5,800円
	失われた文明 地中海とシルクロードへの旅	教養	富士通	6,600円
11月21日	摩蛇羅M-FILE	未定	キングレコード	5,800円
秋頃予定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
	すべての道はローマに通ずる ～帝国建設への野望	SLG	ITOCHU	未定
	★ヒーローズ オブ マイト＆マジックII	SLG	イマジニア	未定
	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	インターアクティブ百科 天体と宇宙	教養	DDPデジタルパブリッシング	11,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
12月5日	★ディアドッグ 2	SLG	インプローレ	5,800円
	水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
12月18日	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	18,800円
12月予定	★パチンコ（仮）	パチンコ	I.S.C.	未定
	★新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
	アンク 3	AVG	レイ	9,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ディセント 2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル（PA）	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント# 3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
	世界の車窓から ドイツ編	エンターテインメント	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh（クエスト）8月下旬→9月19日●DIABLO（ソース）9月中旬→秋頃●デジタル棋書第46期王将戦（亘香通商）8月下旬→8月9日●飛龍（亘香通商）7月30日→8月30日●宇宙のランデヴー～RAMA（シエラ・パイオニア）9月19日→10月24日●算数戦士ブラスター2～暗算都市の秘密（ソース）8月29日→9月19日［ハイブリッドへ対応機種変更］

（PA）……ピピン対応／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

年内の発売予定本数もわずかになってしまったDOS/V。DOSベースはツライということか？

今月の新作

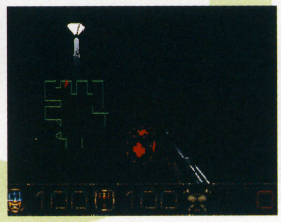
今月発売の2タイトルは，くしくも同じ3Dアクション・ゲーム。『CHASM』は，すでにおなじみとなった『ドゥーム』タイプの撃ちまくり迷宮突破ゲーム。シンプルなシステムながら，対戦環境が充実しているのが特徴。『ARMORED FIST2』は，要するに最新の戦車戦シミュレータ。通信で友人の戦車と小隊を組んでミッションを遂行するモードは，戦車マニア必見だろう。

日本語マニュアル付英語版

CHASM

10月 ■P＆Aシェアウェア ■3Dアクション ■7,800円（予価） ■CD-ROM

▶4種のアイテムと5種類の武器を入手し、異生物を効率よく駆逐しよう



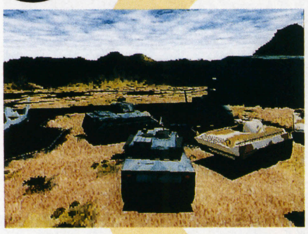
◀画面分割で他プレイヤーのプレイをモニタできるなど、対戦用機能も充実

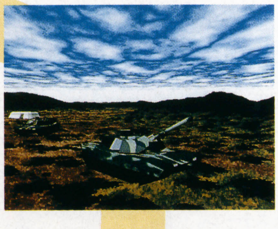
14のミッションにより凶悪な敵生物と戦っていく，3Dアクション・シューティング・ゲーム。インターネットやLAN，モデムなどを利用して，対戦プレイが簡単に楽しめるようになっている。

日本語マニュアル付英語版

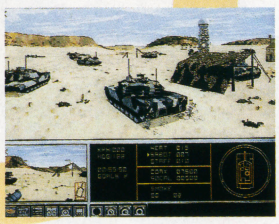
ARMORED FIST2 :M1A2 ABRAMS

10月 ■マイクロマウス ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM





▶地上戦のカナメとなる、各種地形の状態を徹底的にシミュレートしている



◀8人までの共同ミッションのほか、対戦、デスマッチなども用意されている

戦車戦をシミュレートした3Dアクション。新開発の3Dイメージング・システムにより，砂漠，ツンドラ，平原など世界各地の戦場を緻密なグラフィックで再現している。対戦や協力プレイも可。

DataBase DOS／Vパソコン新作発売予定表

先月まで仮称だったアートディンクの新作の名前が正式決定している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	エクストリーム・アサルト	3Dシューティング	アートディンク	8,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定
	LED WARS（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円

（マ）……日本語マニュアル付英語版

新作の発売がほとんどなくなったPC-9801。たしかに，標準仕様と化した感のあるWindows95と比較したとき，あえてPC-98専用であるメリットはほとんどないと言っていい。これも時代の流れだろう。しかしPC-98の真価は過去のソフトの蓄積にこそある。これだけは新参者のWin95に負けるはずもない。秋の夜長に名作を引っぱり出して古き時代をしのぶのも，また一興ではないだろうか。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

なんとFM TOWNSの新作が登場（WinやMacとのハイブリッド版だが）。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女（○＝）	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
▼PC-9821（256色，CPU386以上が必要な作品）				
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ（コスモスコンピューター）未定●囲碁IV（アスキー）未定

（＝）……PC-9801/9821対応／（○）……CD-ROM

DataBase FM TOWNS新作発売予定表

発売日／タイトル／ジャンル／発売元／価格

10月3日／★日本の草花／図鑑／富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ／6,000円

コンビニ販売専用

ダイナマイト・ジョー

■花王 ■アクション ■980円 ■CD-ROM ■Win95

ポリスの追跡をダイナマイトでかわしつつ，迷路状のステージに配置されたキーを拾い集めていくアクション・ゲーム。

ねこ式神経衰弱 めくってニャン

■富士通パレックス ■テーブルゲーム ■1,280円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac

画面上を動きまわるネコの腹の数字をあわせて消す，変形の神経衰弱ゲーム。懸賞ゲームがついている。

招福麻雀 七福神

■NECインターチャネル ■麻雀 ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

宝船の上で，縁起ものとしておなじみの「七福神」を相手に麻雀を打つ，本格的4人打ち麻雀ゲーム。

レイヤーセクション～ライトパック

■日本IBM ■シューティング ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

高度を変えつつ飛来してくる敵を，ショットとホーミング・レーザーで破壊していく高速シューティング・ゲーム。

ロードモナーク ファースト

■NECインターチャネル ■SLG ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

税率の変更と住民の誘導という単純な操作で，敵の勢力を圧倒して領土を獲得するリアルタイム形式のSLG。

（有）ポイポン建設

■日本IBM ■アクションパズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Win3.1／95

大工さんが上から投げる建材を積んでいき，おじゃまロボットの妨害をかわして6列のビルを完成させる落ちものパズル。

※すべて10月5日発売

ニンテンドウ64

NINTENDO64

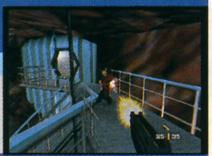
HOT10 今月の売れ筋ソフト

今月は1～3位が，すべて初登場ソフトという波乱のランキングとなった。さらに9位の『ドゥーム64』もランキング初登場。どこまで順位を上げてくるか楽しみ。振動パック対応版の両タイトルも好調だ。

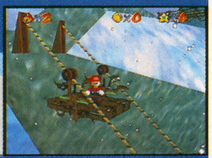
1 がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり
初登場
●コナミ
●アクション
●8,900円

2 パワーリーグ64
初登場
●ハドソン
●野球
●6,980円

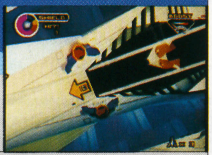
3 ゴールデンアイ007
初登場
●任天堂
●3Dアクション
●6,800円



4 スーパーマリオ64(振動パック対応版)
前1位
●任天堂
●3Dアクション
●6,800円



5 スターフォックス64
前2位
●任天堂
●3Dシューティング
●9,800円



6 ウエーブレース64(振動パック対応版) 前5位
●任天堂
●レーシング
●6,800円

7 マリオカート64 前6位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

8 マルチレーシング チャンピオンシップ 前3位
●イマジニア
●レーシング
●7,900円

9 ドゥーム64 初登場
●ゲームバンク
●3Dアクション
●7,800円

10 スター・ウォーズ～帝国の影 前4位
●任天堂
●3Dシューティング
●7,800円

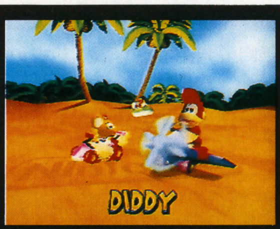
山あり谷あり 任天堂が新作レーシング・ゲームを発表！

『マリオカート64』で全国のゲームファンをうならせた任天堂が，新たなレーシング・ゲームを発売する。その名も『ディディーコングレーシング』だ。

レースの舞台は山あり谷ありの不思議世界。プレイヤーは数々の仕掛けがほどこされた各ステージを，ホバークラフト，飛行機といったビークル（乗り物）をあやつり，走破していくのだ。

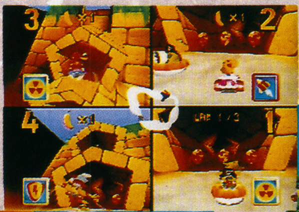
各ビークルは単体の特徴に加え，操縦するキャラによっても性能が変化するようになっている。プレイヤー・セレクトは好みだけでなく，ビークルとの相性も考えて行なう必要性がありそうだ。

もちろん，2～4人までの対戦プレイも可能。『マリオカート64』同様，アツいレーシング・バトルが楽しめることはまちがいないぞ。　（八巻将之）



ディディーコング レーシング
■任天堂　■レーシング
■6,800円　■11月21日発売予定

▼見ているだけでも爽快な気分になれる水上ステージ。背景に気を取られてトラップに引っかからないように



◀▼下はプレイヤー・セレクト，左は4人対戦プレイ時の画面だ。ふたりで対戦する場合，画面は上下2分割となる

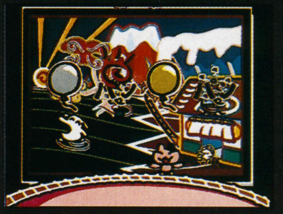
◀岩壁にぶつからないように注意！

ファン必見！ あの「たまごっち」がボードゲームになった！

ゲームソフト以外の玩具としてはひさびさの大ヒット商品となった「たまごっち」。人気はいまだ健在で，どこへ行っても品切れ中なんてのはよく聞く話だが，その「たまごっち」がニンテンドウ64のゲームとなって登場することになったのだ。

ニンテンドウ64版の最大のウリは，ボードゲームで遊びながらたまごっちを育てるという点。サイコロを振って，進んだマス目の指示にしたがいながら，たまごっちの育成を進めていくわけだ。ボード上には，ミニゲーム（全10種類）に挑戦するマスや，アイテムを買えるショップマスもあるので，ここにうまく止まれるかも勝敗をわけるポイントになるだろう。

新しいスタイルの「たまごっち」ソフト，買いのがさないように予約が必要かな？



64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
■バンダイ　■ボードゲーム
■6,800円（予価）　■12月発売予定

「たまごっち」にボードゲームの要素を追加！

◀通常ボード画面。ふたつのサイコロを振ってゲームを進めていく

▲ショップではさまざまなアイテムを販売している。うまく利用しよう

©BANDAI 1996・1997/NINTENDO/HUDSON SOFT 1997

フルポリゴン 必殺のダンクをキメろ！ニンテンドウ64に初の本格バスケ登場！

この作品は，世界最強のバスケリーグNBAにスポットを当てた本格バスケットボール・ゲームだ。

一番のウリは，NBAとのライセンス契約により，実在の選手名やスタジアムをゲーム内で使用していること。選手の動きはモーション・キャプチャーでリアルに再現されるので，熱狂的なファンも納得というところだろう。

また，各チームのロゴ，ユニフォームなどは，来期のバージョンを使用するというのも大きな特徴。ゲームの中とはいえ，最新デザインのユニフォームでプレイできるなんて，これまたファンにとっては涙モノのフィーチャーだ。

このほか，試合の流れや状況を判断し，自動的にフォーメーションを形成するCPUなど，システム面でも新しい機能が取り入れられている。従来のバスケットボール・ゲームとはひと味ちがった作品となりそうだ。

◀ゲーム画面は3Dフル・ポリゴンで作成

▶試合中はスタジアム・アナウンスもある

NBA IN THE ZONE'98(仮)

■コナミ ■バスケットボール
■価格未定 ■発売日未定

©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved,
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

今月の新作

今月の目玉は，やはり『ぷよぷよSUN64』。人気アクションパズルの最新作が早くも登場ということになる。オリジナル要素も満載されているので，息の長い作品となりそうだ。また，先月発売された2本につづいてのサッカー・ゲームとなる『Jリーグイレブンビート1997』は，親しみやすいキャラクターとシンプルな操作感覚がウリ。低年齢層にも安心してオススメできる1作だ。

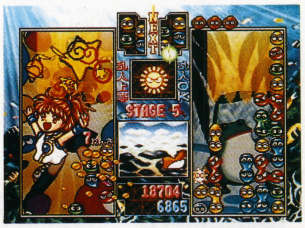
Jリーグイレブンビート1997

10／24 ■ハドソン ■サッカー ■6,980円 ■64メガ・カートリッジ

3頭身キャラを採用したポリゴン・サッカー・ゲーム。コンディションや試合時間のこまかな設定が可能なほか，オリジナル・クラブを作成し，対戦することもできる。選手データは'97年度最新版。

ぷよぷよSUN64

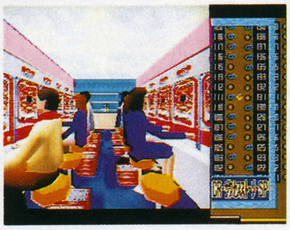
10／下 ■コンパイル ■アクションパズル ■6,800円(予価) ■64メガ・カートリッジ



［セガサターンから移植］人気落ちものパズル第3弾。太陽ぷよを利用すれば，初心者でも豪快なプレイが楽しめる。「かちぬきぷよぷよ」「とことんなぞぷよ」の2モードが新登場。振動パック対応。

HEIWAパチンコワールド64

10月 ■ショウエイシステム/アムテックス ■パチンコ ■7,900円(予価) ■64メガ・カートリッジ



パチンコ業界のトップ・メーカー，平和の人気機種4台を忠実に再現。ゲームモードは入門編，実践編，学習編の3種類で，実践編では実機と同じ当たり確率でプレイすることができる。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

『ポケモン』で大人気のピカチュウが主人公の『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』が発表された。ピカチュウとコミュニケーションをとりつつ謎を解いていくアドベンチャーSLGだ。『たまごっち』『電流イライラ棒』なども登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
11月21日	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	(予) 6,800円
	★ディディーコングレーシング	レーシング	任天堂	6,800円
11月28日	森田将棋64	将棋	セタ	(予) 9,800円
	ファミスタ64	野球	ナムコ	6,800円
11月下旬	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	7,800円
11月予定	64大相撲(仮)	相撲	ボトムアップ	(予) 7,980円
12月5日	トップギア・ラリー	レーシング	ケムコ	6,980円
12月12日	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	6,980円
12月18日	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	アクション	コナミ	未定
12月19日	遙かなるオーガスタ MASTERS'98	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
12月上旬	★64で発見!!たまごっち ～みんなでたまごっちワールド	ボードゲーム	バンダイ	(予) 6,800円
12月予定	ヨッシーアイランド64(仮)	アクション	任天堂	未定
	★ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	アクション	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	スペースダイナマイツ(仮)	対戦格闘	ビック東海	未定
年末予定	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
97年予定	エアロゲイジ	レーシング	アスキー	未定
	スノボキッズ	スノーボード	アトラス	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ARPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	未定	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
冬頃予定	バーチャル・プロレスリング64	プロレス	アスミック	未定
	エルテイル(仮)	RPG	イマジニア	未定
	キラッと解決！64探偵団	テーブルゲーム	イマジニア	未定
	シムシティ2000(仮)	SLG	イマジニア	未定
	スノースピーダー(仮)	スノーボード	イマジニア	未定
	超空間ナイター プロ野球キング2(仮)	野球	イマジニア	未定
	ファイティングカップ(仮)	アクション	イマジニア	未定
98年3月予定	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	(予) 9,800円
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	未定
98年春頃予定	F-ZERO64(仮)	レーシング	任天堂	未定
	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	未定
	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
	トニックトラブル	未定	UBIソフト	未定
98年予定	忍たま乱太郎64	アクション	カルチャーブレーン	未定
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	未定
	バンジョー＆カズーイ(仮)	アクション	任天堂	未定
	★ピカチュウげんきでちゅう(仮)	SLG	任天堂	未定
98年予定	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	未定
	フライトシミュレータ(仮)	フライトSLG	ビデオシステム	未定
	レースゲーム(仮)	レーシング	ビデオシステム	未定
未定	走れボクの馬(仮)	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	アイスホッケー	ゲームバンク	未定
	ブレード＆バレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	悪魔城ドラキュラ3D(仮)	アクション	コナミ	未定
	NBA IN THE ZONE'98	バスケットボール	コナミ	未定
	G.A.S.P!! ～ファイターズネクストリーム	対戦格闘	コナミ	未定
	実況Jリーグ パーフェクトストライカー2(仮)	サッカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球5(仮)	野球	コナミ	未定
	ハイブリッドヘブン(仮)	RPG	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	★ラストレジオンUX(仮)	3Dアクション	ハドソン	未定
▼64DD用ディスク				
98年3月予定	シムシティ64(仮)	SLG	任天堂	未定
	ポケットモンスター64(仮)	未定	任天堂	未定
	マザー3～キマイラの森(仮)	RPG	任天堂	未定
	マリオペイント64(仮)	ツール	任天堂	未定
98年予定	スーパーマリオRPG64(仮)	RPG	任天堂	未定
未定	ウルトラドンキーコング(仮)	アクション	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ツール	任天堂	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定●ワイルドチョッパーズ(セタ)11月中旬／ 8,800円→11月28日／ 6,980円●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定●飛龍の拳ツイン(カルチャーブレーン)10月→11月

セガサターン
SEGASATURN

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

またもやすっかり入れかわった今月のランキング。パソコンから移植のAVG『黒の断章』が見事に1位を獲得。『VIRUS』も4位に食い込むなど，AVGが健闘している。『ラストブロンクス』は3位。

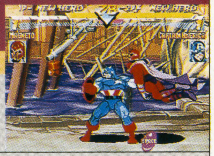
1 黒の断章 初登場
●OZクラブ ●AVG ●6,300円

2 ラングリッサーⅣ スペシャルパッケージ 初登場
●メサイヤ ●SLG+RPG ●6,800円

3 ラストブロンクス 初登場
●セガ ●対戦格闘 ●6,800円

4 VIRUS(ウイルス) 初登場
●ハドソン ●AVG ●6,800円

5 マーヴル・スーパーヒーローズ 初登場
●カプコン ●対戦格闘 ●5,800円



6 スレイヤーズろいやる 前1位
●角川書店 ●SLG+RPG ●6,800円

7 バイオハザード 前3位
●カプコン ●AVG ●4,800円

8 ときめきメモリアル対戦とっかえだま 初登場
●コナミ ●アクションパズル ●5,800円

9 ぱにっくちゃん 初登場
●イマジニア ●AVG ●6,800円／7,800円(初回限定キャラクターBOX)

10 同級生2 前2位
●NECインターチャネル ●AVG ●7,900円

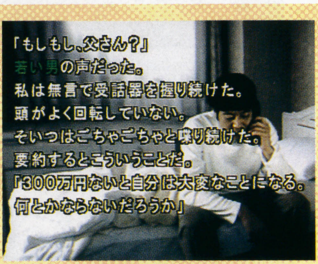
「読む」ゲーム 渋谷という街がつむぎ出す無数のドラマ

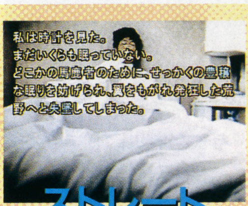
街
■チュンソフト ■サウンドノベル
■5,800円 ■年末発売予定

1994年に発売された前作『かまいたちの夜』から3年。いよいよチュンソフトから，サウンドノベル・シリーズの第3弾『街』が発売されるぞ。今回の舞台はタイトルどおり「街」。主人公を8人から選べるようになったことで，シナリオも膨大かつ緻密になっているが，システム面に工夫が凝らされているのも本作の特徴だ。

その最たるものが「マルチフラグメント」。これはプレイヤーの選んだ行動が，そのほかの登場人物に影響をおよぼすという仕掛けだ。たとえば，何気なく立ち止まったために，別の主人公がピンチにおちいったり……なんてことが起こりうるのだ。

もうひとつの新システムが「ザッピング」。ほかの主人公がシナリオ中に登場したときに，その主人公のシナリオに飛ぶことができるのだ。一度クリアしなければ新たな選択肢が増えなかった前作に対して，『街』では正規の分岐点とは別に，あらゆるところにシナリオの交差点が出現するということ。交錯するシナリオを縦横に楽しめるわけだ。（林　秀人）





▲▶若い男から電話がかかってきたシーン。ここでザッピングすると，電話相手の話にジャンプできる。もちろん現在のシナリオを読み進むこともできるぞ

複雑に交錯した時間軸

▲交差点ですれちがうふたりの主人公。このときの選択しだいでも，物語は変化する

英伝も! ハドソンが4作品を発表会にて披露

去る9月11日に，ハドソンが新作ラインナップの発表会を行なった。

まず，『ボンバーマン』の新作『サターンボンバーマンファイト!!』。3Dポリゴンを使用し立体フィールドになったのが特徴だ。さらにキャラ固有能力や体力ゲージ制など，対戦モードに新しいシステムが採用されている。

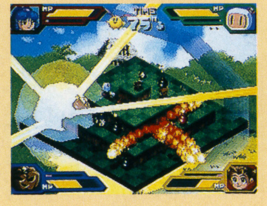
日本ファルコムのRPG『白き魔女～もうひとつの英雄伝説』の移植も発表された。物語自体は原作をそのまま再現するが，ゲームシステムやビジュアルは全面改定されている。ハドソンはPCエンジンに『英雄伝説』シリーズを移植して好評を集めた実力者だけに，今回も期待できそうだ。

ほかに，AVGの『銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル』や，『桃太郎道中記』も発表された。今後も，セガと協力体制をとりながら，ライト・ユーザー向けの作品を中心に開発する予定だそうだ。

銀河お嬢様伝説ユナ3

◀予約特典は明貴美加描き下ろしポスターだ

サターンボンバーマンファイト!!



◀とにかくド派手な演出。「デカ爆」をキメろ!

白き魔女～もうひとつの英雄伝説

◀新しく描き起こされたキャラクターたち

桃太郎道中記

◀移動手段はもちろん電車ではなく徒歩だ

新たなる竜伝説 ドラゴンを駆りふたたび空へ！

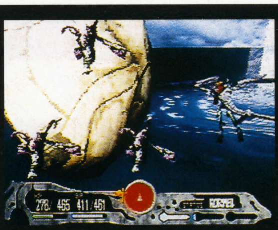
独特の世界観を持った3Dシューティング『パンツァードラグーン』。その設定やワールド・イメージを採用したRPGが，この冬に発売される『AZEL～パンツァードラグーンRPG』だ。これまで解明されなかった謎が明かされる，シリーズ完結編になっている。

本作の最大の特徴は，「LCS（ロックオン・コミュニケーション・システム）」という新たな手法が取り入れられている点。これは，街の人との会話や，気になる部分の調査などが，シューティングのロックオン・レーザーと同じ感覚で操作できるという画期的なシステムだ。ロックオンした距離によって反応が変わるなど，奥の深い機能になっている。

また，シリーズの特徴であるドラゴンも，状況にあわせて攻撃型，機動型などのタイプに変形させることができる。モーフィングによって変形する場面は必見だ。

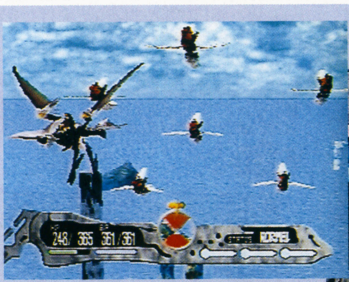
なお移動シーンは，これまでのようにドラゴンに乗っての3D視点による飛行になっている。

さまざまな面で期待がふくらむ『AZEL』。発売を指折り数えて待つことにしよう。



AZEL
～パンツァードラグーンRPG

■セガ ■RPG
■6,800円 ■冬頃発売予定



▲戦闘はシューティングのように見えるが，通常のRPGと基本システムは同じ

▼ボスを倒すなど，一定の条件をクリアすれば，ドラゴンを進化させられる

新たな冒険がはじまる……

◀▲街やショップでのコミュニケーションは「LCS」で行なう。遠くからロックオンして話したときと，近くでロックオンした場合では，会話がちがってくるのだ

魅力的なイメージCGの数々

数千年前に最盛期を迎え，現在では衰退の一途をたどっている世界。過去の遺産を使う帝国が勢力を拡大しているという時代背景で，物語ははじまる。右にあるイメージCGには塔が見える。前作でも常に謎の中心的存在だった塔。すべての謎はここに隠されているだろうか……。

▶帝国の発掘所を守る傭兵。仲間を皆殺しにしたクレイメンを追って旅に出る

▶すべてが謎に包まれた少女。クレイメンによって目覚めさせられた

▼帝国に反旗をひるがえした反乱軍指導者。アゼルを強奪して逃亡

夕日に映えるドラゴンの勇姿

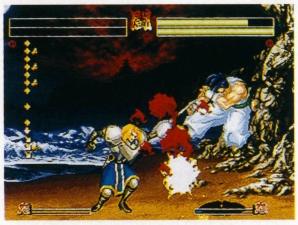
今月の新作

今月は，アトラスから期待の『RONDE～輪舞曲』が発売される。格闘ゲームではアーケードから移植の『デッド オア アライブ』や，全日レスラー対『バーチャ』キャラの対決が見ものの『全日本プロレス～フィーチャリング・バーチャ』に注目。美少女ゲームファンは『全国制服美少女グランプリ ファインドラブ』『きゃんきゃんバニーエクストラ』などをチェックしよう。

拡張RAMカートリッジ対応

サムライスピリッツ天草降臨

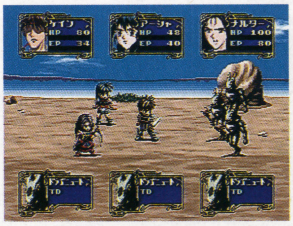
10／2 ■SNK ■対戦格闘 ■5,800円／7,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版) ■CD-ROM



［ネオジオから移植］大人気の剣術対戦格闘シリーズ第4弾を移植。必殺技の入力を練習できる「プラクティス・モード」や「簡易キャラクター選択画面」といった利便性の高い機能が追加されている。

ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを

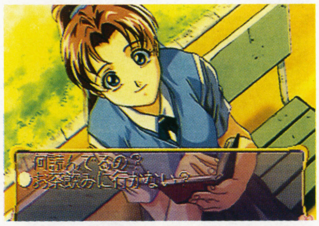
10／30 ■ヒューマン ■RPG ■6,200円(予価) ■CD-ROM



［PC-FXから移植］ファンタジー世界で展開される恋愛RPG。プレイ内容によって，最終的に結ばれる女性キャラクターが変化する。サターン版だけのオリジナル・グラフィックも追加された。

全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

10／2 ■ダイキ ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM



パソコンで人気を博した同名ソフトのキャラが登場するパズルゲーム。登場する美少女たちと会話をして，その結果により神経衰弱，ジグソーパズルなど4種類のパズルに挑戦する。18歳以上推奨。

クロス・ロマンス
～恋と麻雀と花札と

10/2 ■日本物産 ■麻雀／花札 ■6,800円 ■CD-ROM

女子校生との恋愛育成アドベンチャーと，4人打ち麻雀や花札（こいこい）がドッキング。彼女たちと会話&対戦をして，恋愛を経験する。國府田マリ子，平松晶子といった14名の声優を起用している。

きゃんきゃんバニーエクストラ

10/2 ■キッド ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］『きゃんきゃんバニー』シリーズ第3弾。主人公のもとにもどってきたスワティを軸に物語が展開する。前作で人気のあったキャラが登場したり，アニメが大幅に追加されている。

ウイニングポスト2ファイナル'97

10/2 ■光栄 ■競馬SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］競馬SLGシリーズの最新作。2億円の資金をもとに30年間の馬主生活を送る。データは最新版を使用，25名の騎手が実名で登場するほか，海外・地方レースが大幅に増加した。

毛利元就～誓いの三矢

10/2 ■光栄 ■SLG+RPG ■7,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］毛利元就の人生を描くシミュレーションRPG。海戦や攻城戦などのバリエーションがある戦闘シーンと，情報収集や訓練などを行なうイベントシーンが交互に展開される。

デッド オア アライブ

10/9 ■テクモ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］つかみ技や，リング外でダウンするとダメージが増加するシステムが特徴的な3D対戦格闘。オープニング・ムービーや新コスチューム，オリジナル技などが追加されている。

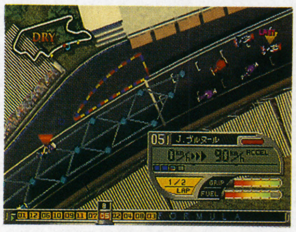
忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖〈金〉

10/9 ■ジャレコ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

同社の『忍者じゃじゃ丸くん』がポリゴンになって活躍する3Dアクション・ゲーム。なまず太夫にさらわれたさくら姫を助けるべく，多彩なステージをクリアしていく。

タクティクスフォーミュラ

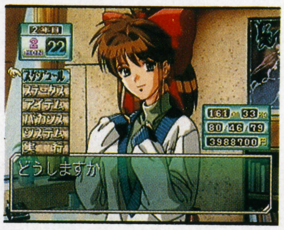
10/9 ■セガ／アキ ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



フォーミュラ・カーによるレースをモチーフにしたボードゲーム。コースにあわせたマシン・セッティングを行ない，マシンの性能を最大限に引き出して優勝をめざす。4人までの同時プレイが可能。

タクティカルファイター

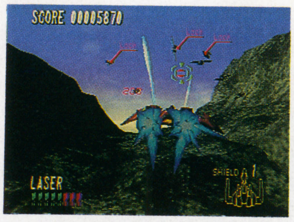
10/16 ■メディアリング ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



美少女格闘家を育成するSLG。格闘技のトレーニングだけでなく，食事やアルバイトのスケジュールまで設定し，最強の格闘家育成をめざす。200種以上のイベント，37種類のエンディングを用意。

ジーベクター

10/16 ■ソフトオフィス ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



点光源やモーフィングなどの技術を搭載した3Dシューティング。近未来の地球を舞台に，異星人の襲来から人類を守るのが目的。スタンダードとスコア・アタックの2種類のモードがある。

全日本プロレス
～フィーチャリング・バーチャ

10/23 ■セガ ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM

全日本プロレスのトップ・レスラーに加え『バーチャファイター』からジェフリーとウルフが参戦している本格プロレス・ゲーム。新人レスラーを育成する入団モードも用意されている。

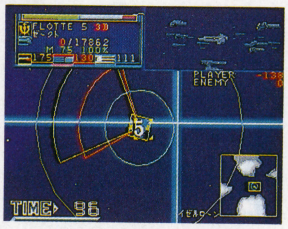
スティーブ・スロープ・スライダーズ

10/23 ■パック・イン・ソフト ■スノーボード ■5,800円 ■CD-ROM

日本屈指のスキー場，苗場プリンスをはじめとした世界4か国の有名コースが楽しめる本格派スノーボード・ゲーム。リプレイ／エディット機能を使って，自分の滑りをチェックすることも可能。

銀河英雄伝説PLUS

10/23 ■徳間書店 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



小説，アニメで有名な「銀河英雄伝説」を題材とした，艦隊戦がテーマの戦術級SLG。声優にはOVAと同じメンバーを起用，CG監修には加藤直之を迎えるなど，原作の雰囲気を忠実に再現している。

ミントン警部の捜査ファイル
「道化師殺人事件」

10/23 ■リバーヒルソフト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］1930年代のイギリスを舞台に，敏腕刑事ミントン警部がサーカス団で起こった道化師殺害事件の謎に挑むAVG。膨大な資料によって，ロンドンの街並みを精密に再現している。

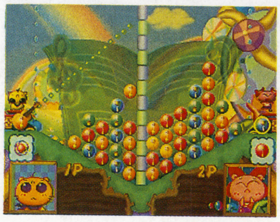
仮面ライダー作戦ファイル1

10/30 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］特撮番組「仮面ライダー」のデータベース。悪の組織の幹部候補となり，仮面ライダー1号&2号やショッカーなどのデータを研究する。怪人を使ってライダーを倒すSLGも収録。

ぱすてるみゅーず

10/23 ■ソフトオフィス ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］かわいい絵柄が特徴のアクションパズル。「ぷちゃまる」と「ぱなこ」をあやつり，同じ色の音玉を3つ以上くっつけて消していく。対戦モードも用意。

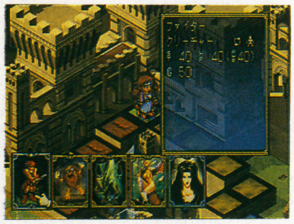
ロスト・ワールド
ジュラシック・パーク

10/23 ■セガ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

映画「ロストワールド」を題材とした横スクロール・アクション。プレイヤーは，人間だけでなくT-レックスやヴェロキラプトルといった恐竜に姿を変え，孤島を冒険していく。

カルドセプト

10／30 ■大宮ソフト ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



トレーディング・カードを集めて敵と戦うボードゲーム。マップを進みながらカードバトルを行ない，カードを収集していく。最大4人まで参加できるマルチプレイ・モードも収録。

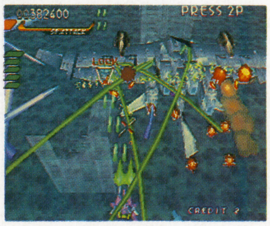
DJ wars

10／30 ■Spike ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

クラブDJの雰囲気を体験できる音楽SLG。RPG風のストーリー・モードと，オリジナル曲を使ってアレンジを作るスタジオ・モードが用意されている。音楽CDでDJプレイを楽しむことも可能。

レイヤーセクションII

10／30 ■メディアクエスト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］昨年ゲーム・センターで話題を呼んだタイトーの『レイストーム』が名前を変えて登場。得点効率の高い新機体やスコアアタック・モードが追加されている。

SEGA AGES／コラムスアーケードコレクション

10／30 ■セガ ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］同色の宝石を並べて消していく落ちものパズル『コラムス』が「SEGA AGES」に登場。『コラムス』『コラムスII』『スタックコラムス』『コラムス'97』を収録している。

RONDE～輪舞曲

10／30 ■アトラス ■SLG+RPG ■6,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)

『魔神転生』シリーズの流れをくむシミュレーションRPG。「魂の記憶と兄弟の絆」をテーマにした物語がマルチ・ストーリーで展開する。地形効果に高低差を取り入れた戦闘システムが特徴。

前号追補タイトル

きゃんきゃんバニープルミエール2

8／1 ■キッド ■AVG ■3,900円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］美少女ゲームの人気タイトル『きゃんきゃんバニー』シリーズ作品の再発売版。「サンキュー・シリーズ」と銘打たれており，廉価で販売される。ゲーム内容に変更はない。

前号追補タイトル

EVE～バーストエラー プレミアムパック

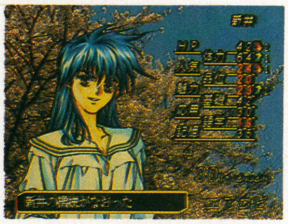
8／29 ■イマディオ ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］ひとつのストーリーを，ふたりの主人公の視点で楽しめる「マルチ・サイト・システム」が特徴的なAVGの限定版。ホログラム仕様のトレーディング・カードを3枚封入。

前号追補タイトル

卒業S

9／25 ■NECインターチャネル ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］5人の女子高生の担任となり，彼女たちが卒業できるよう指導する育成SLG。移植にあたりCGやイベントを多数追加している。初回限定版には生徒手帳と校章が同梱。

前号追補タイトル

ゼルドナーシルト

9／25 ■セガ ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM

6つの国家が覇権を争う大陸を舞台としたドラマチック・シミュレーションRPG。プレイヤーは一介の傭兵となり，数々の戦闘をくぐりぬけて立身出世をめざす。マルチ・エンディングを採用。

前号追補タイトル

i miss you.

9／下 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円(税込) ■CD-ROM(2枚組)

音楽をテーマにしたディスクマガジン。7人のミュージシャンへのインタビュー，田中勝己の新曲「I miss you.」のプロモーション・ビデオ，音を題材にした2種類のゲームなどを収録している。

DataBase セガサターン新作発売予定表

アーケードで人気を集めたシューティング『バトルガレッガ』と『ライデンファイターズ』がEAVから発売されることに。『サターンボンバーマン』の続編が，早くも登場。今月発売予定だった『街』は発売延期が決定している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月6日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	レーシングSLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	(予) 6,800円
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	6,800円
11月13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	データベース	セガ	4,800円
	蒼空の翼～GOTHA WORLD	SLG	マイクロネット	6,800円
	ザ・スターボウリングVol.1	ボウリング	ユーメディア	6,800円
11月20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	写真集	Sada Soft	3,000円
	ヘラクレスの大冒険	RPG	BPS	(予) 5,800円
	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	6,800円
11月27日	七ツ風の島物語	AVG	エニックス	6,800円
	貞本義行イラストレーションズ	画集	ガイナックス	4,800円
	X-MEN vs. ストリートファイター(4RAM)	対戦格闘	カプコン	7,800円
	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	(予) 4,800円
	★プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	写真集	Sada Soft	3,000円
	メッセージナビ	データベース	シムス	2,800円
11月20日	トランスポートタイクーン	SLG	イマジニア	6,800円
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	サッカーSLG	セガ	5,800円
11月27日	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	オムニバス	セガ	4,800円
	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	5,800円
	TILK～青い海から来た少女	SLG+RPG	TGL	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月27日	馬なり1ハロン劇場	競馬SLG	マイクロビジョン	5,800円
11月下旬	プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	5,800円
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	6,800円
	ネクストキング 恋の千年王国 限定版	SLG	バンダイ	7,800円
11月予定	ガイアブリーダー	SLG	アスペクト	5,800円
	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	アトラス	(予) 6,800円
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	センチメンタル・グラフティ 初回限定2枚組版	AVG+RPG	NECインターチャネル	7,500円
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店／ESP	(予) 6,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	7,800円
	ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	ファルコムクラシックス初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
	湾岸トライアルラブ	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
秋頃予定	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	サウンドノベルツクール2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	★プリズナー オブ アイス	AVG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	エニックス	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
12月4日	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	5,800円
	実況パワフルプロ野球'97(仮)	野球	コナミ	未定
	★コットン2	シューティング	サクセス	5,800円

(RAM)……拡張RAMカートリッジ専用／(4RAM)……拡張RAMカートリッジ(4メガ)専用／(N)……ネット対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月4日	バーチャル・シアター1.～天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター2.～ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター3.～インターセプター	教養	サクセス	6,800円
	★プラドルDISC Vol.9 永松恵子	写真集	Sada Soft	3,000円
	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	6,800円
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	ジャングルパーク～サターン島	エンターテインメント	BMGジャパン	4,800円
	★SAVAKI(サバキ)	対戦格闘	マイクロキャビン	5,800円
	デジグ・マックナイト～アートコレクション	パズル	増田屋コーポレーション	5,800円
	デジグ・ラッセン～アートコレクション	パズル	増田屋コーポレーション	5,800円
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
12月11日	マリア～君たちが生まれた理由(わけ)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	RPG	イマディオ	5,800円
	★プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	写真集	Sada Soft	3,000円
	アストラスーパースターズ	アクション	サンソフト	(予) 5,800円
	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード	SLG	サンソフト	未定
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	花札	F・O・G	5,800円
	★悠久の小箱 オフィシャルコレクション	エンターテインメント	メディアワークス	未定
12月18日	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ウルトラマン図鑑2	データベース	講談社	(予) 6,800円
	★プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	写真集	Sada Soft	3,000円
	ファーランドサーガ(仮)	SLG+RPG	TGL	6,800円
	究極タイガーIIPLUS	シューティング	ナグザット	5,800円
	テクストート・ルド～アルカナ戦記	カードゲーム	パイ	6,800円
	ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	(予) 5,800円
12月上旬	反射でスパーク!	アクション	ジーク	5,800円
12月中旬	ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK	5,800円
	忍ペンまん丸	アクション	エニックス	未定
12月予定	悪魔全書2(仮)	データベース	アトラス	未定
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	AVG	エルフ	7,800円
	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	5,800円
	★水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	7,800円
	公道最速伝説 頭文字(イニシャル)D	レーシング	講談社/GENKI	未定
	GT24	レーシング	ジャレコ	未定
	スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	未定
	ウィザードリィネメシス	RPG	ショウエイシステム	(予) 6,800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮)	SLG+RPG	セガ	4,800円
	ソニックR	レーシング	セガ	5,800円
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	パチンコ	ティー・イー・エヌ研究所	(予) 5,800円
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	6,800円
	★サターンボンバーマン ファイト!!	アクション	ハドソン	未定
	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	速攻生徒会	未定	バンプレスト	(予) 6,800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	麻雀/花札	ビスコ	(予) 6,800円
	NOON(ヌーン)	アクション	マイクロキャビン	4,800円
年末予定	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
97年予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	5,500円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	エドワード・ランディ	アクション	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	バロック	RPG	スティング	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	AVG	ハドソン	未定
98年1月予定	★魔法少女プリティサミー～ハートのきもち	デジタルコミック	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	★大航海時代外伝	SLG+RPG	光栄	6,800円
	★卒業アルバム(仮)	エンターテインメント	小学館プロダクション	(予) 3,800円
	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	ビクターソフト	6,800円
	★UNO DX(仮)	カードゲーム	メディアクエスト	(予) 5,800円
98年2月下旬	★白き魔女～もうひとつの英雄伝説	RPG	ハドソン	6,800円
98年2月予定	★テナントウォーズ	ボードゲーム	キッド	5,800円
	七つの秘館～戦慄の微笑	AVG	光栄	未定
	慟哭 そして…	AVG	データイースト	未定
冬頃予定	ルパン三世 ピラミッドの賢者(仮)	アクション	アスミック	未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	5,800円
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ゲームバンク	未定
	サイキックフォース	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	魔導物語	RPG	コンパイル	(予) 5,800円
	AZEL～パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	6,800円
	バーニングレンジャー	アクション	セガ	5,800円
	プロ野球チームもつくろう!	野球SLG	セガ	5,800円
	ふぁっしょんタウン	SLG	ダイキ	未定
	海岸(ビーチ)でリーチ!	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
98年3月予定	ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定
98年4月予定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに	AVG	データイースト	未定
98年春頃予定	ワールドサッカーRPG(仮)	サッカーSLG	エニックス	未定
	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	コンパイル	未定
	卒業III～ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	サクラ大戦2～君,死にたもうことなかれ	AVG	セガ	未定
	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮)	SLG+RPG	セガ	4,800円
	スイートハート物語	SLG	ぱあくてる(エコール・ソフトウェア)	未定
	クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	クロック!パウパウアイランド	3Dアクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
	★悠久幻想曲2(仮)	SLG	メディアワークス	未定
	制服～ハイスクールカウントダウン	SLG	ユーメディア	未定
	クロス探偵物語	AVG	ワークジャム(デジタル・トウキョー)	(予) 6,800円
98年夏頃予定	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮)	SLG+RPG	セガ	4,800円
98年予定	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	6,800円
	フォトジェニック限定版	SLG	サンソフト	6,800円
	LOOSE(仮)	RPG	シエラ・パイオニア	未定
	★ダブロー・イ・ゼロウ	3Dシューティング	小学館プロダクション	未定
	★パチンコホールシミュレーター3～新装大開店	SLG	ネクストン	9,800円
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	★ブラックマトリクス	SLG+RPG	NECインターチャネル	未定
	フレンズ～青春の輝き	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	★ウォークラフトII:ダークサーガ	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★CHILL	スノーボード	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	★テーマホスピタル	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★バトルガレッガ	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	★メタルフィスト	格闘アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★ライデンファイターズ	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	スレイヤーズろいやる2(仮)	SLG+RPG	角川書店	未定
	ルナ～エターナルブルー	RPG	角川書店/ゲーム アーツ	未定
	X2	シューティング	カプコン	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	ガングリフォン2(仮)	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	ワイプアウトXL	レーシング	ゲームバンク	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	実況Jリーグ 炎のストライカー	サッカー	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩(いろどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	WORDS(N)	RPG	ショウエイシステム	(予) 6,800円
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	SEGA AGES/パワードリフト	レーシング	セガ	未定
	SEGA AGES/ファンタシースター(仮)	RPG	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET(N)	レーシング	セガ/メディアクエスト	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	東京幻夢大学(仮)	SLG	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	ファンズフォルム	AVG	日本MMIテクノロジー	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	機動戦士ガンダム ギレンの野望(仮)	SLG	バンダイ	未定
	たまごっち(仮)	SLG	バンダイ	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円
	かもめ大作戦～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	★麻雀学園祭	麻雀	メイクソフトウェア	6,800円
	★麻雀学園祭 ㊙CD付き初回限定版	麻雀	メイクソフトウェア	8,800円
	スタートリング・オデッセイI～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●スコーチャー(アクレイムジャパン)●ドリームスクウェア 山田まりや(ビデオシステム)●バトルスポーツ(アクレイムジャパン)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)未定●GRANDREAD(バンプレスト)11月●プリンセスクラウン(アトラス)未定●マス・デストラクション～お父さんもできるソフト(BMGジャパン)秋頃→11月20日●プラドルDISC Vol.6 吉田里深(SadaSoft)9月4日→9月25日●メックウォリア2(バンダイビジュアル)9月下旬●落ちゲー・デザイナー 作ってポン!(パック・イン・ソフト)9月18日→10月23日●アサルトリグス(ソフトバンク)→(ゲームバンク)●あすか120%リミテッド(アスク講談社)9月→10月9日●エルフを狩るモノたち 花札編(アルトロン)9月→9月4日●デザエモン2(DEZA2)(アテナ)9月25日→10月9日●デジタルピンボール～ラストグラディエーターズver.9.7(KAZe)[コンビニ販売専用]●パチスロ完全攻略 ユニコレ'97(日本シスコン)9月11日→9月18日●プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル(セガ)[タイトル変更]●ルームメイト～涼子 in Summer Vacation(データム・ポリスター)9月→9月25日●機動戦士Zガンダム 後編～宇宙を駆ける(バンダイ)9月下旬→9月25日●御意見無用～アナーキー・イン・ザ・ニッポン(ケイエスエス)9月25日→10月2日

プレイステーション
PLAYSTATION

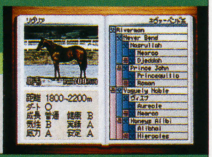
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

前回の上位陣を押さえ，みごと1位の座を射止めたのは，ガン・シューティングの傑作『ガンバレット』。また『パワプロ'97開幕版』『グラディウス外伝』といったコナミの作品も健闘を見せている。

1 ガンバレット
初登場
●ナムコ
●ガン・シューティング
●5,800円／7,800円(+ガンコン)

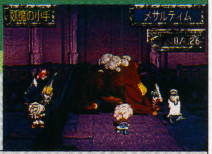
2 実況パワフルプロ野球'97開幕版
初登場
●コナミ
●野球
●5,800円

3 ダービースタリオン
前1位
●アスキー
●競馬SLG
●6,800円



4 みんなのGOLF
前3位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ゴルフ
●4,800円

5 サガフロンティア
前2位
●スクウェア
●RPG
●6,800円



6 悠久幻想曲
初登場
●メディアワークス
●SLG
●5,800円

7 モビルスーツガンダム PERFECT ONE YEAR WAR
初登場
●バンダイ
●SLG
●6,800円

8 グラディウス外伝
初登場
●コナミ
●シューティング
●5,800円

9 同級生2
初登場
●バンプレスト
●AVG
●6,800円／13,800円(エクストラボックス)

10 モンスターファーム
前9位
●テクモ
●SLG
●5,800円

温故知新！ 80年代を駆け抜けた，コナミのMSXソフトが復活だ

コナミから，過去に発売された名作を復刻するシリーズ『コナミアンティークス』のリリースが決まったぞ。その第1弾は『MSXコレクションVol.1』。その名のとおり，'80年代にリリースされたMSXパソコン用ゲームソフト10作品が収録されているのだ。

収録ラインナップは，『ロードファイター』『グラディウス』らのアーケードからの移植組4本と，MSX専用のオリジナル6本に分類される。ちなみに前者は，移植といってもハードの制約にあわせたアレンジが加わっているため，ほとんどMSXオリジナルと考えてもいいだろう。

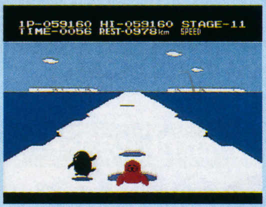
なお気になる移植度だが，ほぼ完璧だと明言できる。内容はもちろんだが，立ち上げ時に表示されるコナミのロゴ（現在のものとはちがう）まで忠実に再現されているのだ。操作感覚も当時のままなので，気軽に楽しむことができる。

もとのMSX版の入手が困難な現在だからこそ，手軽に手に入る本作で，当時のコナミ・スピリッツを感じてほしい。（曳地哲司）

コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.1
■コナミ ■オムニバス
■4,800円(予価) ■11月20日発売予定

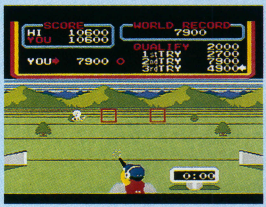
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

けっきょく南極大冒険(1984年)



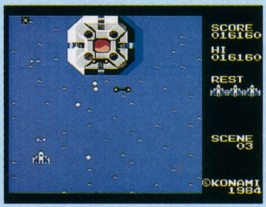
◀ペンギンが南極一周をめざすアクション

ハイパースポーツ2(1984年)



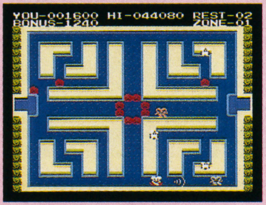
◀ボタン連打で記録に挑むスポーツ競技ゲーム

スカイジャガー(1984年)



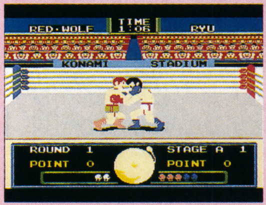
◀あざやかな画面が印象的な縦シューティング

モピレンジャー(1985年)



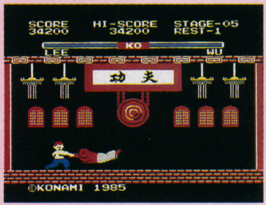
◀モピラが子どもを助けるパズル・アクション

コナミのボクシング(1985年)



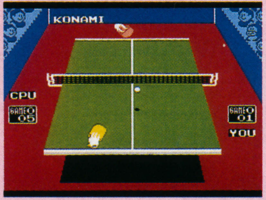
◀主人公が世界制覇をめざして戦うボクシング

イー・アル・カンフー(1985年)



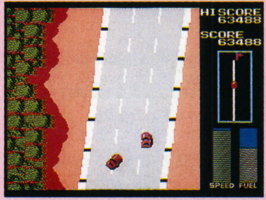
◀多彩な動きでファンを魅了した対戦格闘

コナミのピンポン(1985年)



◀打ちかたの切り替えが勝負の分かれ目に……

ロードファイター(1985年)

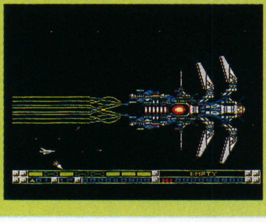


◀カウンター当ての要素がおもしろいカーレース

グラディウス(1986)

◀同社の看板シューティング。隠し要素が満載

ゴーファーの野望(1988年)



◀『グラII』をもとにしたMSXオリジナル作品

あのウラ技は？ そして「10倍カートリッジ」は？

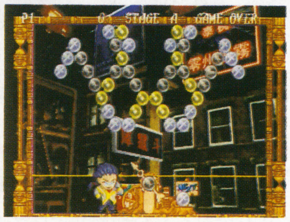
コナミのMSXソフトといえば，多彩な裏技があったことが特徴のひとつ。MSX本体に2本のカートリッジを挿すと特殊機能が使えるという裏技まであり，それ専用の『10倍カートリッジ』というソフトまで発売されていた。物理的にPSでは同じスタイルはとれないが，『10倍カートリッジ』ならぬ『10倍メモリーカード』あたりは登場してもおかしくない……？

今月の新作

今月はさまざまなジャンルがかたよりなく登場するため，好みのソフトを自由に選べそうだ。たとえば，RPG派の人には『FFVII インターナショナル』，SLG派なら『スペクトラルフォース』『ワールドネバーランド』，アクション派には『ストリートファイターコレクション』あたりがオススメ。そのほかのジャンルも良作が多いので，本当にほしいものをじっくり選ぼう。

サイキックフォースパズル大戦

10／2
■タイトー　■パズル
■5,800円　■CD-ROM



『パズルボブル』のシステムと，人気の高い『サイキックフォース』のキャラクターを組みあわせたパズルゲーム。初回分には，留守電&目覚しメッセージなどが収録されたプレミアムCDが付属。

パチスロ完全攻略～クランキープロ

10／2
■日本シスコン　■パチスロ
■5,200円　■CD-ROM

現在も稼働中の人気台「クランキーコンテスト」を完全再現したパチスロ・ゲーム。実機が持つ，数千を数えるリーチ目を完全網羅しており，実戦に役立つ攻略法を習得することができる。

ファイナルファンタジーVII インターナショナル

10／2
■スクウェア　■RPG
■6,800円　■CD-ROM(4枚組)

大ヒットを記録した『ファイナルファンタジーVII』の北米バージョン（日本語版）が登場。新たにイベントが追加されている。設定資料やムービーを収録した『FFVIIパーフェクトガイド』が付属。

オーバードライビン スカイラインメモリアル

10／2
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■レーシング
■5,800円　■CD-ROM

［海外から移植］実車感覚のドライビングが楽しめる同名シリーズの最新作。日本車の中でもとくに人気が高い「スカイライン」シリーズをフィーチャーしており，歴代スカイラインが登場する。

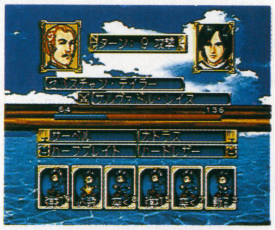
ウイニングポスト2ファイナル'97

10／2
■光栄　■競馬SLG
■6,800円　■CD-ROM

［パソコンから移植］馬主となって競走馬育成に挑戦する人気SLG最新作。地方&海外レース数の増加といった内容の充実に加え，グラフィックを一新するなどビジュアル面も強化されている。

大航海時代外伝

10／2
■光栄　■SLG+RPG
■6,800円　■CD-ROM



海洋冒険をテーマにした人気シリーズの外伝。ゲーム・システムは『大航海時代II』をベースにしているが，主人公をふたりに絞り込むことで，より密度の濃い物語が描かれるようになった。

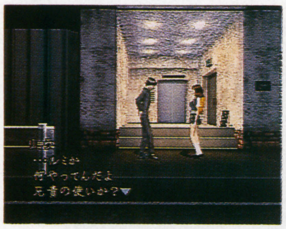
情熱☆熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記

10／9
■アスミック　■SLG
■5,800円　■CD-ROM

陸上競技のトレーナーとなり，自分が選んだ男性選手を3年間で世界最強のアスリートに育てあげていく育成SLG。指導した選手のデータを持ちよることで，対戦プレイも行なえる。

ムーンライトシンドローム

10／9
■ヒューマン　■AVG
■6,200円(予価)　■CD-ROM



女子高生たちの恐怖体験を描いた『トワイライトシンドローム』の続編。前作から1年，雛代の街で起こるあやしげな事件・事故を，主人公・岸井ミカらの視点で体験し，その謎を解明していく。

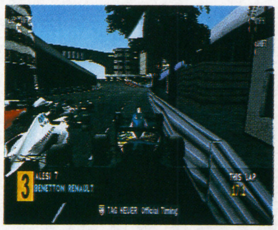
Cu-On-Pa(クオンパ)

10／9
■T&Eソフト　■パズル
■4,800円　■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］色のついたキューブを転がして画面上のパネルを消していくパズルゲーム。周囲1パネル分を消去できる稲妻パネルを活用することで，連鎖消しもできる。

Formula 1 '97

10/9
■SCE Inter　■レーシング
■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］F1レースを題材にした人気レーシング第2弾。チームや選手のデータを最新版にグレードアップ。画面分割による2P対戦や，ピットからのアドバイス通信も取り入れられた。

スペクトラルフォース

10／9
■アイディア・ファクトリー　■SLG
■5,800円／5,800円(限定BOX)
■CD-ROM

ネバーランド大陸に点在する国家の君主となり，大陸全土の統一をめざすSLG。敵国との戦闘は特殊能力や陣形を重視したもので，最大2,000人ものキャラクターが画面上で戦いを展開する。

黒の剣

10／9
■シーディーブロス　■RPG
■5,800円　■CD-ROM

［パソコンから移植］邪悪なる竜を打ち倒す力を秘めた「黒の剣」をめぐる冒険を描くRPG。グラフィック&ビジュアルの強化に加え，子安武人，岩男潤子ら豪華声優陣による音声会話を実現した。

アイマックス将棋II

10／9
■アイマックス　■将棋
■6,800円(予価)　■CD-ROM

スーファミ版『スーパー将棋』の流れをくむ将棋ソフト。新開発の思考ルーチンの搭載で，思考時間の大幅短縮に成功している。トーナメント・モードのほか，RPG仕立ての新モードを用意。

コンビニ販売専用

パワーステークス Grade I

10／9
■アクエス　■競馬予想
■4,800円　■CD-ROM

前作『パワーステークス』のデータを更新したシリーズ最新作。7,000頭もの最新競走馬データの収録に加え，操作性の向上やデータ・ライブラリー機能を追加するなど，随所がパワーアップ。

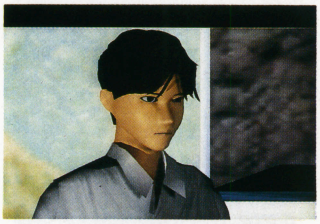
MOON

10／16
■アスキー　■AVG
■5,800円　■CD-ROM

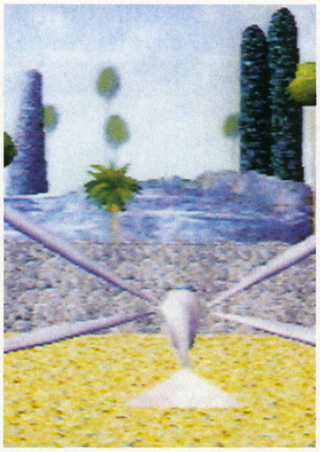
ゲーム内に吸い込まれてしまった主人公が，シニカルなゲームの世界を旅するAVG。勇者に倒されたモンスターの魂を救う「モンスターキャッチ」や行動時間のリミットなど，独自システムを採用。

イバラード～ラピュタの孵る街

10／16 ■テレビ朝日／システムサコム ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



画家・井上直久が描く幻想的な世界を冒険するAVG。伝説の国「イバラード」にたどり着いた少年が，住人たちと接しながら不思議な旅を体験する。キャラクターの声には林原めぐみなどを起用。



卒業VACATION

10／16 ■毎日コミュニケーション ■SLG+AVG ■5,800円 ■CD-ROM

『卒業』シリーズ最新作。既存シリーズでおなじみの12人に新キャラクター3人を加えた，個性豊かな15人のヒロインが登場する。夏休みに訪れた南海の楽園を舞台に，恋と冒険がくり広げられる。

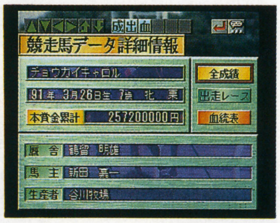
ウィザーズハーモニー2

10／16 ■アークシステムワークス ■SLG ■5,500円 ■CD-ROM

ファンタジー世界が舞台の育成SLGの続編。ふたたび廃部の危機に陥った「ウィザーズアカデミー」を立てなおすため，サークル・メンバーを勧誘・育成して，イベントや試験をクリアしていく。

競馬最勝の法則'97 Vol.II ～TO HIT！

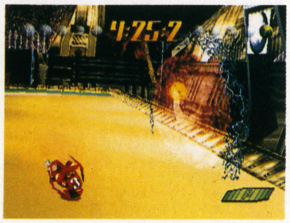
10／16 ■シャングリ・ラ ■競馬予想 ■5,700円 ■CD-ROM



膨大なデータをもとに勝ち馬を予想する同シリーズ第5弾。今回はJRA過去8年分のレース結果データ（グレードレースは13年分）を収録している。検索スピードが大幅に高速化された。

ボール・ブレイザー チャンピオンズ

10／23 ■BPS ■アクション ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］多彩な機能や武器を装備したマシンをあやつり，ボールを奪ってゴールを決めるアクション・ゲーム。自機のアップ・グレードや，アイテムによる一定時間のパワーアップが可能。

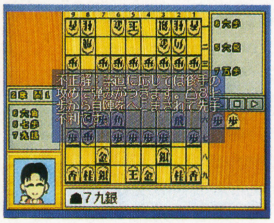
ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語

10／23 ■リバーヒルソフト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

オルルド王国の住人となり，ほかの住民たちとコミュニケーションをはかりながら，恋愛・結婚・出産&子育て・死といった人生を体験していくSLG。メモリーカードによる移住や対戦なども可能。

マリオ武者野の超将棋塾

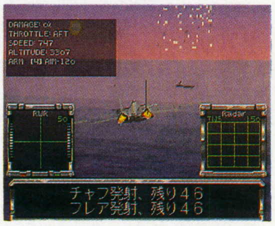
10／23 ■キングレコード ■将棋 ■7,800円 ■CD-ROM



NHKテレビ「将棋講座」で知られるマリオ武者野先生こと武者野勝巳6段が全面監修。200題以上の「次の一手」を収録しており，読みや大局観といった，実戦に即した棋力を身につけられる。

U.S.ネイビーファイターズ

10／23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］米海軍のパイロットとなり，全30ミッションをクリアするフライトSLG。敵・味方の状況を設定できる「オリジナルミッション」モードもある。実在する9機種の戦闘機が登場。

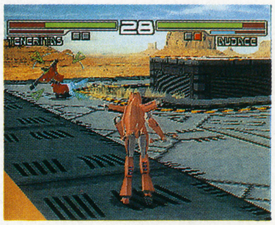
どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♥

10／23 ■日本一ソフトウェア ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

かわいい美少女たちとジグソーパズルで対戦するパズルゲーム。ゲームに勝利すると，その女の子の水着姿を写真に撮ることができる。撮影した写真はアルバムに保存することも可能。

プロジェクト・ガイアレイ

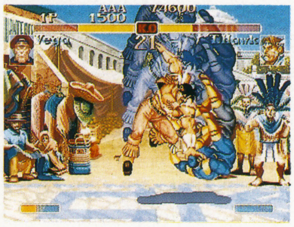
10／23 ■翔泳社 ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンで描かれたロボット同士が戦う3Dアクション。相手への攻撃は，左右の腕に装備されている武器や遠距離専用の武器で行なう。ゲージをタメることで強力な必殺技も使える。

ストリートファイターコレクション

10／23 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

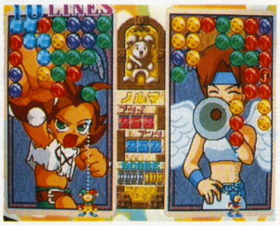


［アーケードから移植］『スーパーストリートファイターII』『～IIX』と，『ストZERO2アルファ』をベースに作られた『ストリートファイターZERO2ダッシュ』の3本を収録したオムニバス版。

コンビニ販売専用

マジカルドロップIII ～よくばり特大号！

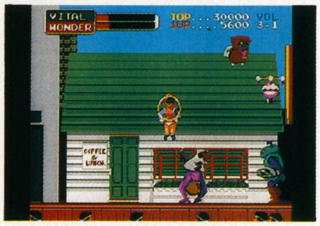
10／30 ■データイースト ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］かわいいキャラクターと戦略性の高い内容で話題を呼んだ人気パズルを移植。ゲームモードの一部にアレンジを加えたほか，デザイナー描き下ろしのプレミアム・アートを収録。

ナムコミュージアムアンコール

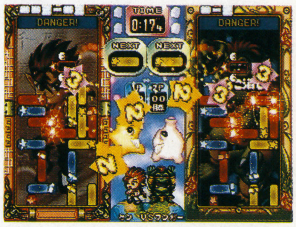
10／30 ■ナムコ ■オムニバス ■5,800円／5,800円（初回特典スペシャルBOX） ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気オムニバス集が復活。『キング&バルーン』『モトス』『スカイキッド』『ローリングサンダー』『ワンダーモモ』『ロンパーズ』『ドラゴンセイバー』の7作品を収録。

スタースイープ

10／30 ■アクセラ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］頭に“スター”がついたブロックを組みあわせて消していくアクションパズル。「星のかけら」を一定数集めることで，使用できるキャラクターや隠しゲームが増加する。

こみゅにてぃぽむ

10／30 ■フィルインカフェ ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM

魔法使いの少女・ルルが伝説の獣“ポム”を求めて冒険の旅に出るアクションRPG。つかまえたポムは，いっしょに冒険したり，コミュニティの中で飼育することができる。

i miss you.

10／下 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円(予価) ■CD-ROM

[セガサターンから移植] さまざまなメディアを融合したディスクマガジン。巻頭特集「広島のミュージックシーン」のほか，田中勝己の新曲ビデオクリップや音楽ゲームなどが楽しめる。

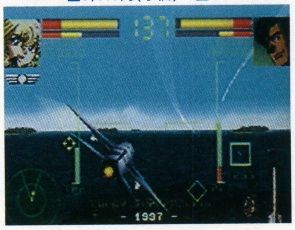
Parlor！PRO2 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

10／下 ■日本テレネット ■パチンコ ■5,200円(予価) ■CD-ROM

パチンコ実機をシミュレートしたシリーズ第2弾。京楽産業「CR華観月X」と三洋物産「CRニューロードスター」の2機種を収録している。「炎の七日間モード」を改良した「旅打モード」を搭載。

デッドリースカイ

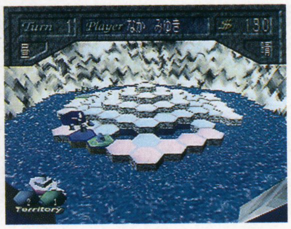
10／23 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■3Dシューティング ■6,800円(予価) ■CD-ROM



戦闘機を操縦して1対1のドッグファイトを行なう3Dシューティング。急旋回・ミサイル複数発射など，多彩な必殺技システムが特徴。フィールドに浮遊するアイテムでパワーアップもできる。

バトルフォーメーション

10月 ■バンプレスト ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



同社「コンパチヒーロー」シリーズの流れをくむ戦略SLG。ヒーローたちに敗れた悪の組織が，世界を支配できる力を持つ覇王の杖を賭けて戦う。マルチタップを使用して最大4人までの対戦が可能。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

スクウェアのポリゴン格闘『双界儀』は，『闘魂烈伝』のユークスが制作にあたっており，京野ことみが声の出演をしている。エニックスからは，ダンス・アクション『Bust A Move』ほか，数作が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月2日	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ゲームバンク	5,800円
11月6日	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	(予) 5,800円
	「10101」"WILL"The Starship	アクション	サンテックジャパン	5,800円
	★パズルボブル3DX	パズル	タイトー	(予) 4,800円
	ブラッディロア	対戦格闘	ハドソン	5,800円
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	6,800円
11月13日	アザーライフアザードリームス	RPG	コナミ	(予) 5,800円
	ホームドクター	教養	サクセス	6,800円
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	5,800円
11月20日	アイルトン・セナ カートデュエル2	レーシング	ギャップス	(予) 5,800円
	ソウルマスター	ボードゲーム	光栄	5,800円
	コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.1	オムニバス	コナミ	(予) 4,800円
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴー!! WGPハイパーヒート	SLG	ジャレコ	5,800円
	アインハンダー	シューティング	スクウェア	5,800円
	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦	ボードゲーム	タイトー	5,800円
	★ネオリュード2	RPG	テクノソフト	(予) 6,300円
	★ギャロップレーサー2	競馬	テクモ	5,800円
	★セロファーンズ	オムニバス	ナインライブス	4,200円
	マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	4,800円
	ヘラクレスの大冒険	RPG	BPS	5,800円
11月27日	ハイブリッド	3Dシューティング	SPS	(予) 5,800円
	★ガンツ	ガンシューティング	エレクトロコイン・ジャパン	5,800円
	竜機伝承～DORAGOON	SLG+RPG	ケイエスエス	5,800円
	信長の野望・将星録	SLG	光栄	9,800円
	あいたくて…your smiles in my heart ～おろしたてのダイアリー	SLG	コナミ	未定
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	実戦パチスロ必勝法！5	パチスロ	サミー	5,800円
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
	ハッピーホテル	SLG	東映ビデオ／東北新社	(予) 5,800円
	★デアデビルダービー	レーシング	ハーベストワン	(予) 5,800円
	★加藤一二三九段 将棋倶楽部(コ)	将棋	ヘクト	4,800円
11月上旬	CALCOLO！ ～カルコロ！おちものシューティング	アクションパズル	クレフインベンション	4,800円
11月下旬	ドミノ君をとめないで	アクション	アートディンク	5,800円
	★サイバーボッツ～フルメタルマッドネス	対戦格闘	カプコン	5,800円
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	5,800円
11月予定	サイドワインダー2	シューティング	アスミック	(予) 5,800円
	メビウスリンク3D	SLG	ITOCHU	5,800円
	バトルアスリーテス大運動会 オルタネイティブ	SLG	インクリメントP	5,800円
	ザ・心理ゲーム3	占い	ヴィジット	5,800円
	★ぷよぷよSUN決定盤	アクションパズル	コンパイル	4,800円
	グランストリーム伝紀	ARPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	★グランツーリスモ	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	可変走攻ガンバイク	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	★闘神伝カードクエスト	カードゲーム	タカラ	5,800円
	伸縮対戦 It's a のに～！	アクションパズル	TMF	4,800円
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6,800円
	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	クリティカルブロウ	対戦格闘	バンプレスト	(予) 5,800円
	ドラゴンビート ～レジェンド・オブ・ピンボール	ピンボール	マップジャパン	5,800円
秋頃予定	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	★アサンシア～魔杖の呪縛	RPG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★プリズナー オブ アイス	AVG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	エニックス	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
12月4日	メルティランサーRe-inforce	SLG	イマディオ	6,800円
	エージェント・アームストロング	アクション	ウイネット	4,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	5,800円
	平成棋院	囲碁	ゲームバンク	未定
	バーチャル競艇2	競艇SLG	日本物産	6,800円
	パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	5,800円
12月11日	マリア ～君たちが生まれた理由(わけ)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
	実況Jリーグ ウイニングイレブン3	サッカー	コナミ	(予) 5,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	5,800円
	フォトジェニック限定版	SLG	サンソフト	6,800円
	コンプリートサッカー オン・サイド	サッカー	Tears	(予) 5,800円
12月12日	★V-RALLY'97 チャンピオンシップ・エディション	レーシング	Spike	5,800円
12月18日	ハイパーオリンピック イン ナガノ	アクション	コナミ	(予) 5,800円
12月25日	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	シューティング	データイースト	5,800円
12月上旬	あの素晴しい弁当を2度3度	SLG	ポリグラム	4,800円
12月中旬	★きまぐれマイベイビィ～娘のすごろく成長記	ボードゲーム	アクセラ	(予) 5,800円
	クラシックロード～優駿編	競馬SLG	ビクターソフト	未定
12月予定	A5～A列車で行こう5	SLG	アートディンク	(予) 6,800円
	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	★タワードリーム2	ボードゲーム	アクセラ	(予) 5,800円
	アポカリプス	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スノーブレイク	スキー	アトラス	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月予定	名車列伝 グレイテスト70's(仮)	レーシング	エポック社	5,800円
	ロックマンDASH	3Dアクション	カプコン	5,800円
	エイブ・ア・ゴーゴー	アクション	ゲームバンク	未定
	AI将棋2	将棋	ゲームバンク	未定
	★維新の嵐	SLG+RPG	光栄	6,800円
	必殺パチンコステーション2	パチンコ	サンソフト	(予) 4,900円
	キングオブプロデューサー	SLG	G.M.F	6,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	ダムダム・ストンプランド	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 4,800円
	★サイドバイサイドスペシャル	レーシング	タイトー	(予) 5,800円
	電車でGO！	SLG	タイトー	(予) 5,800円
	★アルカナ・ストライク	カードゲーム	タカラ	未定
	★チョロQジェットレインボーウイングス	レーシング	タカラ	5,800円
	★ツアーパーティー	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2(仮)	パチンコ	ティー・イー・エヌ研究所	未定
	★ロマックス(仮)	アクション	トミー	(予) 5,800円
	サイバーフォーミュラーサガ(仮)	レーシング	バップ	(予) 5,800円
	マジカル頭脳パワー(仮)	クイズ	バップ	(予) 5,800円
	★ボンバーマンワールド	アクション	ハドソン	未定
	機動戦士Zガンダム	3Dアクション	バンダイ	未定
	サイバーエッグバトルチャンピオン	3Dアクション	バンダイ	(予) 6,800円
	リアルロボッツファイナルアタック	シューティング	バンプレスト	(予) 6,800円
	★マス・デストラクション(仮)	アクション	BMGジャパン	5,800円
	★学校をつくろう!!	SLG	ビクターソフト	5,800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	NOON(ヌーン)	アクション	マイクロキャビン	4,800円
	クロック！パウパウアイランド	3Dアクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
年末予定	ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap	SLG	カネコ	未定
	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲！	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	闘姫伝承～エンジェルアイズ	対戦格闘	テクモ	5,800円
97年予定	RPGツクール3	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
	ツインビーRPG	RPG	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	エスケイパー	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	風のクロノア～door to Phantomile	3Dアクション	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	6,800円
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
98年1月15日	★エクサレギウス	SLG	イマジニア	6,800円
98年1月中旬	スクリーマー2(仮)	レーシング	Tears	(予) 5,800円
	トゥームレイダー2	AVG	ビクターソフト	5,800円
98年1月下旬	★ネクタリス(仮)	SLG	ハドソン	未定
98年1月予定	なげっと ～激録！プルプル商店街(仮)	アクション	アクティアート	未定
	パワードール2	SLG	アスキー	(予) 6,800円
	バッシング・ビート	フィッシング	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	OPTIONチューニングカーバトル	レーシング	エム・ティー・オー	(予) 5,800円
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	ロストチルドレン	AVG	ゲームバンク	5,800円
	修羅の門(仮)	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	5,800円
	★キョロちゃんの大冒険(仮)	アクション	トミー	(予) 5,800円
	湾岸トライアル	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
	聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	(予) 5,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	未定
	オーバーブラッド2	AVG	リバーヒルソフト	未定
98年2月5日	ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	(予) 5,800円
98年2月26日	★精霊召喚 ～プリンセス オブ ダークネス	SLG+RPG	翔泳社	5,800円
98年2月中旬	究極クイズこたえてプリーズ(仮)	クイズ	Tears	未定
98年2月予定	★激突!!スキーバトル(仮)	スキー	アイマックス	(予) 5,800円
	ラヴェイジD.C.X	3Dシューティング	ウイネット	5,800円
	★テナントウォーズ	ボードゲーム	キッド	5,800円
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	The Legend Of HeroesIII 白き魔女～もう一つの英雄たちの物語(仮)	RPG	G.M.F	5,800円
冬頃予定	火星物語	RPG	アスキー	未定
	トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart	SLG	アスキー	未定
	L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	★デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	画集	イマジニア	2,980円
	棋太平	将棋	SPS	未定
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ゲームバンク	6,800円
	頭文字(イニシャル)D	レーシング	講談社／JAM	未定
	★愛しあう事しかできない	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
冬頃予定	ゼノギアス	RPG	スクウェア	未定
	★双界儀	格闘アクション	スクウェア	未定
	チョコボの不思議なダンジョン	RPG	スクウェア	未定
	パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
	★幻世虚構 精霊機動弾	ガンシューティング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	天誅 立体忍者活劇	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ブレイズ＆ブレイド 〜エターナルクエスト	RPG	T＆Eソフト	5,800円
	ルシファード〜世紀末への挑戦	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5,800円
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	NOëL−La neige−	SLG	パイオニアLDC	未定
	NOëL−La neige− 限定版	SLG	パイオニアLDC	未定
	★将棋最強2	将棋	魔法株式会社	未定
98年3月中旬	快速天使	アクション	テクノソレイユ	(予) 5,800円
98年3月予定	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	プロレス	トミー	(予) 5,800円
98年4月予定	The Legend Of Heroes 英雄伝説 I＆2 ドラゴンスレイヤー(仮)	RPG	G.M.F	5,800円
	探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに	AVG	データイースト	未定
98年5月予定	すたあ☆もんじゃ	SLG	G.M.F	5,800円
98年春頃予定	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	卒業M	AVG	イースリースタッフ	未定
	快刀乱麻	SLG	イマディオ	未定
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	SLG	GENKI	未定
	あいたくて …your smiles in my heart	SLG	コナミ	未定
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	ミサの魔法物語	SLG	サミー	未定
	卒業III〜ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	アンシャントロマン 〜パワー・オブ・ダークサイド	RPG	日本システム	(予) 6,800円
	銃夢〜火星の記憶	ARPG	バンプレスト	未定
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	★D-0 シングルバスケットボール	バスケットボール	マチルダ(ジョルダン)	(予) 5,800円
	ヒロイン・ドリーム2	SLG	マップジャパン	未定
	★悠久幻想曲2(仮)	SLG	メディアワークス	未定
98年6月予定	The Legend Of HeroesIV 英雄伝説4〜赤い雫(仮)	RPG	G.M.F	5,800円
98年夏頃予定	トゥルー・ラブストーリー2	SLG	アスキー	未定
	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
98年予定	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	最終電車	サウンドノベル	ヴィジット	未定
	★ガーディアンリコール〜守護獣召喚	RPG	エクシングエンタテイメント	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	★サーキットの狼II	レーシング	エム・ティー・オー	未定
	ストライクジャガー	シューティング	ギャップス	未定
	★ARKS1000 〜めざせ究極の召喚師(仮)	AVG	クレフインベンション	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	★ダブロー・イ・ゼロウ	3Dシューティング	小学館プロダクション	未定
	★トランスフォーマー ビーストウォーズ	3Dアクション	タカラ	(予) 5,800円
	爆弾小僧スクープ・ザ・キッド(仮)	AVG	Tears	未定
	ラブゲームスplus 〜かなり対戦テニス〜(仮)	テニス	Tears	未定
	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	アドヴァンストV.G.2(仮)	対戦格闘	TGL	5,800円
	★パチンコホールシミュレーター3 〜新装大開店	SLG	ネクストン	9,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	MELT 〜フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	ヘクセンII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	Nightmare Project〈YAKATA〉	RPG	アスク講談社	未定
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	東京魔人学園 剣風帖(仮)	SLG+AVG	アスミック	未定
	森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定
	コマンド＆コンカー コンプリート	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	★アストロノーカ	SLG	エニックス	未定
	★エッグ オブ スティール	アクション	エニックス	未定
	★スターオーシャン セカンドストーリー	RPG	エニックス	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	★Bust A Move	アクション	エニックス	未定
	デビュー21	SLG	NECインターチャネル	未定
	★ウォークラフトII:ダークサーガ	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★CHILL	スノーボード	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	★テーマホスピタル	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★メタルフィスト	格闘アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★モトレーサー	バイクレーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	5,800円
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ゲームバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ゲームバンク	3,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ゲームバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ゲームバンク	3,800円
	ファイナルチューン(仮)	レーシング	GENKI	未定
	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	青山ラブストーリーズ	AVG	コナミ	未定
	NBAパワーダンカーズ3	バスケットボール	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	実況アメリカンベースボール(仮)	野球	コナミ	未定
	新体験3Dアクション(仮)	3Dアクション	コナミ	未定
	ジャージーデビル(仮)	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアル2(仮)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 〜彩(いろどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	ブリーディングスタッド2(仮)	競馬SLG	コナミ	未定
	ブロークンヘリックス	アクション	コナミ	未定
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	★いくぜ！ブタゲー〜牧場の王様(仮)	SLG	シャングリ・ラ	(予) 6,600円
	Buckle UP	レーシング	シャングリ・ラ	(予) 6,600円
	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	デッドオアアライブ(仮)	対戦格闘	テクモ	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	トゥルー／リアル／ファンタジー(仮)	RPG	ドリームキューブ	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	鉄拳3	対戦格闘	ナムコ	未定
	★マイクロマシーンズ	レーシング	ナムコ	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	バウンティソード・セカンド(仮)	RPG	パイオニアLDC	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	(予) 8,800円
	星で発見!!たまごっち	SLG	バンダイ	未定
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	ブラックオニキス	RPG	BPS	5,800円
	オーガリアン−亜人伝−(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定

■発売中止が決定した作品……●バトルスポーツ(アクレイムジャパン)●ファンタスティック・フォー(アクレイムジャパン)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●コントラ〜レガシー オブ ウォー(コナミ)未定●ボイスファンタジア〜失われたボイスパワー(アスク講談社)10月2日●あやかし忍伝くの一番(翔泳社)9月→9月25日[CD-ROM2枚組]●トリパズΔ(サントス)9月→10月●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)9月中旬→冬頃●ラストレポート(ショウエイシステム)9月→10月●スターワインダー(J・ウイング)9月11日→9月25日●ナスカー・レーシング(シエラ・パイオニア)8月上旬→8月28日●プロレス戦国伝 ハイパータッグマッチ(ケイエスエス)9月25日→10月上旬●メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98(エレクトロニック・アーツ・ビクター)9月→9月25日●ラグナキュール(ソニー・ミュージックエンタテインメント)9月25日→10月2日●聖刻1092 操兵伝(ユタカ)9月11日→10月上旬●装甲騎兵ボトムズ外伝〜青の騎士ベルゼルガ物語(タカラ)9月11日→10月

HOT 10 今月の売れ筋ソフト

コンビニ販売

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格	機種
1	↑前5位	みんなのGOLF	●ソニー・コンピュータエンタテインメント	●ゴルフ	●4,800円	●PS
2	前2位	ダービースタリオン	●アスキー	●競馬SLG	●6,800円	●PS
3	前1位	サガフロンティア	●スクウェア	●RPG	●6,800円	●PS
4	前3位	ストリートファイターEX plus α	●アリカ／カプコン	●対戦格闘	●5,800円	●PS(専用)
5	↑前7位	モンスターファーム	●テクモ	●SLG	●5,800円	●PS
6	初登場	ドラゴンボール ファイナルバウト	●バンダイ	●対戦格闘	●5,800円	●PS
7	↑前10位	DX人生ゲームII	●タカラ	●ボードゲーム	●5,800円	●PS
8	前4位	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア	●SLG＋RPG	●6,800円	●PS
9	初登場	ロックマンX4	●カプコン	●アクション	●5,800円	●PS
10	初登場	ハードブロウ	●エレクトロニック・アーツ・ビクター	●SLG	●5,800円	●PS(専用)

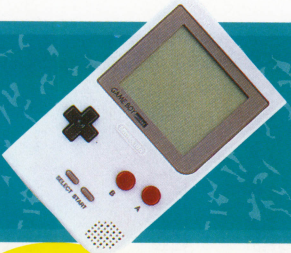
※(専用)はコンビニ販売専用ソフト

DataBase コンビニ販売取りあつかい予定表

目玉は『FFVIIインターナショナル』。ふたたび旋風は巻き起こるか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼プレイステーション				
10月2日	★ファイナルファンタジーVII インターナショナル	RPG	スクウェア	6,800円
	★パチスロ完全攻略 〜クランキープロ	パチスロ	日本シスコン	5,200円
10月9日	パワーステークスGrade I(コ)	競馬予想	アクエス	4,800円
	Formula I '97	レーシング	SCE Inter	5,800円
10月16日	MOON	RPG	アスキー	5,800円
	ストリートファイターコレクション	対戦格闘	カプコン	5,800円
10月30日	マジカルドロップIII 〜よくばり特大号！(コ)	アクションパズル	データイースト	5,800円
11月20日	アインハンダー	シューティング	スクウェア	5,800円
11月27日	★加藤一二三九段 将棋倶楽部	将棋	ヘクト	4,800円
▼セガサターン				
10月9日	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	5,800円
10月23日	全日本プロレス 〜フィーチャリング・バーチャ	プロレス	セガ	5,800円

デジキューブと提携しているコンビニにて販売／(コ)……コンビニ販売専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



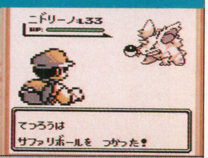
ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5 今月の売れ筋ソフト

『ポケモン』強し。『たまごっち』に1位を1度ゆずっただけだ。

1 ポケットモンスター・赤
前1位
●任天堂 ●RPG ●3,900円



2 ゲームで発見!!たまごっち 前3位
●バンダイ ●SLG ●4,500円

3 ポケットモンスター・緑 前2位
●任天堂 ●RPG ●3,900円

4 熱闘!!ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 初登場
●タカラ ●対戦格闘 ●3,980円

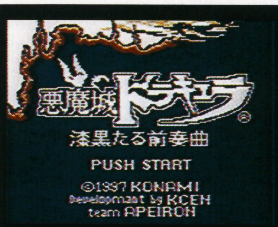
5 ポケットラブ 初登場
●キッド ●SLG ●4,800円／5,800円(CD付)

ムチと美少女 『ドラキュラ』新作にヒロイン登場

近ごろ元気の良いゲームボーイだが，ここでさらに景気の良くなる話題をひとつ。コナミから『悪魔城ドラキュラ』と『がんばれゴエモン』の最新作が発表されたのだ。『がんばれゴエモン～黒船党の謎』の紹介は次回にゆずるとして，今回は『悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲（ダークナイトプレリュード）』を紹介しよう。

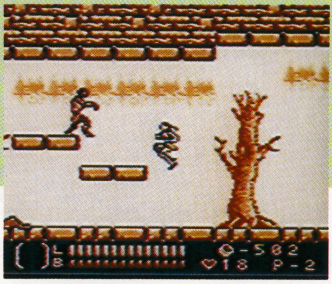
本作の舞台は，シリーズ最古となる1431年，ドラキュラ伯が魔王として降臨した時代。全5ステージ＋αで，各ステージに配置されたさまざまなトラップをくぐりぬけ，魔王を倒すことが目的だ。

バーニング・ゲージがフルの状態で発動できる「バーニングモード」（無敵）や，精霊たちの力をサブウエポンとして使用できる「ソウルエポン」，2段階までパワーアップするムチ攻撃と，戦闘システムもグレードアップしているぞ。プレイヤーの攻略度によってエンディングも変化するのだ。不思議な力を宿した主人公・ソニアの活躍は，この秋はじまる……。



悪魔城ドラキュラ ～漆黒たる前奏曲（ダークナイトプレリュード）

■コナミ ■アクション
■3,980円（予価） ■11月27日発売予定



▲▶キャラもリアルに，ビジュアルも美しくなった。『GBコレクション』の『ドラキュラ伝説』と比較するのも楽しいかも

今月の新作

イマジニアから，『合格ボーイ』シリーズの新作が3本登場。ココナッツジャパンエンターテイメントは，過去にゲームボーイなどで発売した同社のソフトを，「ハッピープライス」として廉価で再発売する。アトラスの『プリクラポケット』，バンダイの『たまごっち2』は，周知のようにそれぞれ大ブームを巻き起こしたアイテムを題材としている。この2本が同時に発売されるところもおもしろい。

スーパーゲームボーイ対応

プリクラポケット ～不完全女子高マニュアル

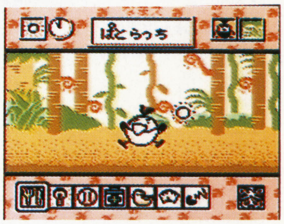
10／17 ■アトラス ■AVG ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ

さまざまなハプニングを乗り越えてプリクラ・シールを集め，伝説の「プリクラクイーン」の謎を解くことが目的。プリクラを集めることにより，数種類のミニゲームなどが楽しめるようになる。

スーパーゲームボーイ対応

ゲームで発見!!たまごっち2

10／17 ■バンダイ ■SLG ■4,500円（税込） ■4メガ・カートリッジ

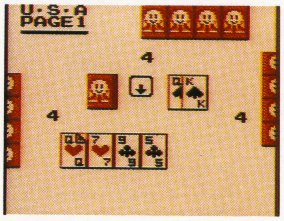


ゲームボーイ版『たまごっち』の第2弾では，新しく森と海のたまごっちが登場する。育成面やマップ画面などが強化されたのが特徴。登場キャラクターは全部で26種類で，通信機能も搭載された。

前号追補タイトル

カードゲーム

9／26 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■カードゲーム ■2,980円 ■1メガ・カートリッジ



過去に発売した同社のGBソフトを「ハッピープライス」として低価格で再発売。本作には「ポーカー」「ブラックジャック」「アメリカンページワン」「占い」などのカードゲームを収録。

前号追補タイトル

シーザースパレス ラスベガス

9／26 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■テーブルゲーム ■2,980円 ■1メガ・カートリッジ

カジノゲームの定番「ポーカー」「ブラックジャック」「スロットマシン」「ルーレット」「ホイール・オブ・フォーチュン」といった5種類のゲームが楽しめる。

前号追補タイトル　スーパーゲームボーイ対応

フェラーリ

9／26 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■レーシング ■2,980円 ■1メガ・カートリッジ

'92年にファミコンでも発売されたものをハッピープライスにて復刻した，F1を題材としたシンプルな作りのレーシング・ゲーム。操作は「オートマチック」と「ギア（3段階）」が選択できる。

前号追補タイトル　スーパーゲームボーイ対応

ワールドカップストライカー

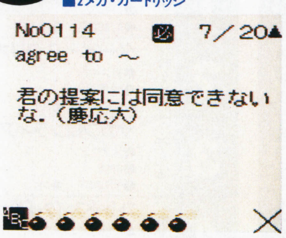
9／26 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■サッカー ■2,980円 ■1メガ・カートリッジ

'94年にスーパーファミコンで発売されたサッカー・ゲーム。トーナメント戦，リーグ戦，ワールドカップの3種類のモードが楽しめ，独立してPK戦の練習もできる。

前号追補タイトル

Z会合格ボーイシリーズ② Z会究極の英熟語1017

9／26 ■イマジニア ■教育 ■2,000円／2,980円（スペシャル・エディション） ■2メガ・カートリッジ

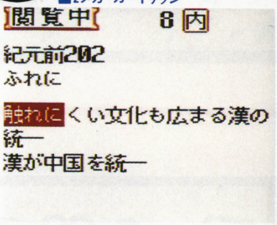


ゲームボーイを使用した学習ソフト。Z会（増進会出版社）の「解体英熟語」に準じた確認学習や，受験出題の頻度順学習，アルファベット順学習ができる。テストモードも搭載。

前号追補タイトル

合格ボーイシリーズ⑦ 高校入試"でる順"歴史年代あんきポイント240

9／26 ■イマジニア ■教育 ■2,480円／2,980円(スペシャル・エディション) ■2メガ・カートリッジ

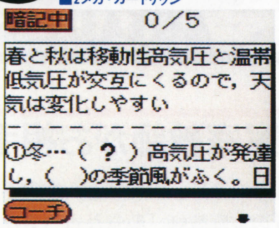


旺文社刊の同名書籍をテキストにして，中学歴史が学習できる教育ソフト。閲覧モード，暗記モード，テストモードのほか，テストの出題方法やBGM，効果音，史実・実史の出題方法が変更可能。

前号追補タイトル

合格ボーイシリーズ⑧ 高校入試"でる順"理科あんきポイント250

9／26 ■イマジニア ■教育 ■2,480円／2,980円(スペシャル・エディション) ■2メガ・カートリッジ



ゲームボーイならではの操作性や手軽さを利用した教育ソフト。中学で学ぶ理科の重要ポイントを250にしぼり，わかりやすく解説。テストモードでの自己採点などで効率よく学習できる。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

新作，再販をあわせて10タイトル以上が初登場。活況はまだつづきそう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月14日	★パチスロキッズ	パチスロ	ココナッツジャパンエンターテイメント	2,980円
	★パチスロキッズ 2	パチスロ	ココナッツジャパンエンターテイメント	2,980円
12月上旬	★サンリオうらないパーティ	占い	イマジニア	未定
12月予定	★日刊べるとも倶楽部	SLG	アイマックス	4,800円
98年1月予定	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
10月10日	★テトリス スーパーボンブリス	アクションパズル	BPS	3,980円
11月14日	★コレクションポケット	オムニバス	ナグザット	3,980円
11月27日	悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)	アクション	コナミ	(予) 3,980円
11月下旬	★トランプコレクションGB	カードゲーム	ボトムアップ	(予) 3,980円
11月予定	メダロット(カブトバージョン)	SLG	イマジニア	3,980円
	メダロット(クワガタバージョン)	SLG	イマジニア	3,980円
12月 4 日	がんばれゴエモン～黒船党の謎	アクション	コナミ	(予) 3,980円
12月11日	コナミGBコレクションVol. 2	オムニバス	コナミ	(予) 3,980円
12月下旬	★カラムー町の大事件	アクション	スターフィッシュ	3,800円
12月予定	★ポケットボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
年末予定	牧場物語GB	SLG	パック・イン・ソフト	未定
98年1月予定	★キョロちゃんワールド(仮)	AVG	トミー	(予) 4,200円
	★ネクタリスGB(仮)	SLG	ハドソン	未定
98年2月予定	★カンヅメモンスター	SLG	アイマックス	(予) 4,980円
冬頃予定	頭文字(イニシャル)D外伝(仮)	レーシング	講談社／エム・ティー・オー	未定
	ポケットモンスター 2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター 2・銀	RPG	任天堂	未定
98年予定	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
未定	コナミGBコレクションVol. 3	オムニバス	コナミ	未定
	コナミGBコレクションVol. 4	オムニバス	コナミ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●あにまるぶり～だ～(J・ウイング)9月11日→10月10日●ゲームボーイギャラリー2(任天堂)9月26日→9月27日●ミニ4ボーイII(J・ウイング)9月18日→9月26日

★……今月DataBaseに初登場した新作

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『アニメフリークVOL.5』が1位。このシリーズは，やはり人気のようだ。『ロルフィー』も好調。

1	初登場	アニメフリークFX VOL.5 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●7,200円
2	前1位	となりのプリンセス ロルフィー ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円
3	初登場	超神兵器ゼロイガー ●NECホームエレクトロニクス ●シューティング ●7,800円
4	↑再登場	アルバレアの乙女 ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円
5	前5位	Pia♥キャロットへようこそ!! ●カクテルソフト ●AVG ●8,800円

今月の新作 じっくり，かる～く遊べる今月の1本

そう多くの本数が発売されないFXだが，毎月1～2本の安定したペースを維持している。それぞれのレベルも一定以上を保っているので，こういった点は評価できるだろう。さて今月発売の1作は，軽いノリのRPG風アドベンチャー・ゲームだ。個性的でカワイイお嬢さんがたが登場するぞ。

みにまむなのにっく

10／24 ■スタジオオックス／NEC HE ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

ぬいぐるみのマイケルとなり，小さくなってしまった3姉妹を導いていくRPG風のAVG。会話シーンでの対応によって彼女たちの感情が変化し，戦闘にその影響が表われる。豪華声優陣が出演。

DataBase PC-FX新作発売予定表

『カクテル～』は『きゃんバニエクストラDX』『Pia♥キャロット』が同梱。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	★カクテル・ドリームセット(仮)	AVG	カクテルソフト	未定
秋頃予定	ああっ女神さまっ	AVG	NECホームエレクトロニクス	8,800円
	アンジェリーク ～天空の鎮魂歌(レクイエム)	RPG	NECホームエレクトロニクス／光栄	未定
97年予定	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ 3 (仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

『サウンドファンタジー』がとうとうリストから消滅。「ゲームキオスク」での新たなる復活に期待したい。続報を待とう。

HOT 5

1	↑前3位	スーパードンキーコング3～謎のクレミス島 ●任天堂 ●アクション ●6,800円
2	↑再登場	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
3	↑前4位	ドラゴンクエストVI～幻の大地 ●エニックス ●RPG ●11,400円
4	初登場	Parlor！Mini 7 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム ●日本テレネット ●パチンコ ●4,980円
5	初登場	上海III ●サンソフト ●パズル ●4,900円

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

『スーパーテトリス2』の再販版と『ビーダマン』の新作が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月上旬	★スーパーテトリス 2 ＋ボンブリス	アクションパズル	BPS	オープン価格
	★スーパーテトリス 2 ＋ボンブリス 限定版	アクションパズル	BPS	オープン価格
12月予定	★爆球連発！スーパービーダマン	アクション	ハドソン	未定
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)11月●マジックボール(パウ)未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PCエンジン新作発売予定

発売日／タイトル／ジャンル／発売元／価格

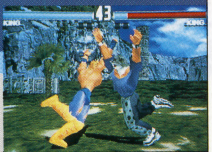
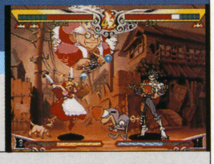
未定／デッド・オブ・ザ・ブレイン 1 & 2 ／AVG／NECホームエレクトロニクス／7,800円

アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10 今月の人気ソフト

今月は，学生に圧倒的な人気の『KOF'97』がトップ。『マースト』も健闘を見せ，3D格闘の2作がそれにつづいている。5位以下は大きな変動がなく，『Gダラ』『怒首領蜂』も変わらず好調だ。

順位	前回	タイトル	画面	メーカー	ジャンル
1	↑前3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97		SNK	対戦格闘
2	↑前6位	マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター		カプコン	対戦格闘
3	前1位	鉄拳3		ナムコ	対戦格闘
4	前4位	バーチャファイター3		セガ	対戦格闘
5	前2位	ヴァンパイア セイヴァー		カプコン	対戦格闘
6	前5位	バーチャストライカー2		セガ	サッカー
7	前7位	Gダライアス		タイトー	シューティング
8	前8位	怒首領蜂		アトラス	シューティング
9	↑前10位	X-MEN VS.ストリートファイター		カプコン	対戦格闘
10	↑再登場	子育てクイズ マイエンジェル2		ナムコ	クイズ

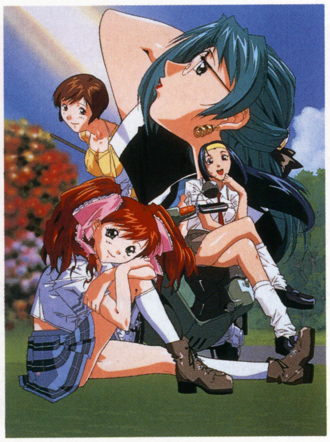
家政婦は見た!?

今回は姉妹＋家庭教師がお相手だ

『スーパーリアル麻雀』シリーズの最新作『P7』が，いよいよ今月リリースされる。今回は，かわいい中学生「麻比奈百合奈（あさひなゆりな）」，スポーツ万能の女子高生「麻比奈夏姫（あさひななつき）」の姉妹と，そのふたりの家庭教師「蘭堂芹香（らんどうせりか）」の3人の女の子と麻雀で対戦するのだ。

いままでのシリーズとちがい，今回は三つのストーリーが用意されていて，ゲーム開始時にどれかひとつを選択できる。ストーリーによって対戦順序が変わるほか，アニメーションも変化する仕組みだ。選んだストーリーと対戦結果によっては，秘密のアニメーションが見られることもあるらしい。

前作同様，隠し要素もあるとか。がんばってプレイして，全キャラ制覇をめざそう。　（開田清隆）

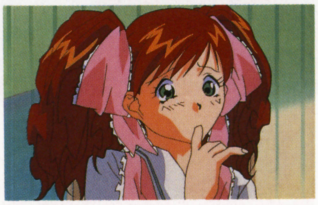


▶イメージ・イラスト。ショートカットの女の子は、家政婦の豊原エツ子ちゃんで、ゲームの進行役なのだ

スーパーリアル麻雀P7

スーパーリアル麻雀P7

■セタ ■麻雀
■10月発売予定



▲アニメーションのクオリティの高さは保証つき。動画枚数は2,000枚以上というからおどろきだ

©1997 SETA CORPORATION

めざせ東京UP！

『VS2』の全国大会が開催されるぞ

『バーチャストライカー2』の全国大会の情報をおとどけする。

まず地区予選が10月19日に新宿，横浜，福岡，新潟の各ジョイポリスと大阪ガルボの計5店で行なわれる。そして26日（日）に東京ジョイポリスで，東京地区予選と，予選通過者による決勝大会が行なわれる予定。各店での予選には，先着32名しか参加できない（東京地区予選のみ一般参加は先着16名）ので要注意だ。

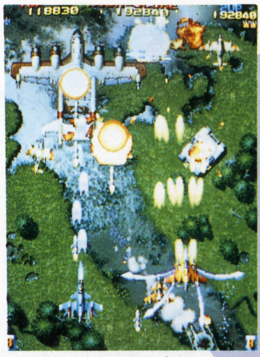
入賞者には特別協賛の各企業から，日本代表チームのユニフォーム（！）をはじめ，『VS2』オリジナル時計などのグッズが賞品としてプレゼントされる。サッカー・ファンは参加するしか！

▲全国大会に向けてゲーム・センターでドリブル，ポストプレイを特訓だ

スレイブ健在!!

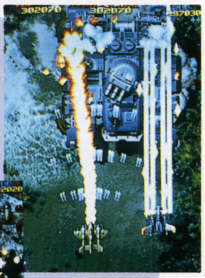
セイブ開発から『ライデンファイターズ2』が発表

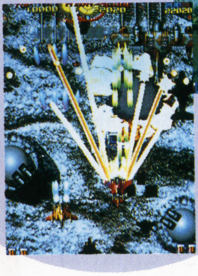
発表されたばかりの『ライデンファイターズ2』の情報を入手したぞ。ゲームの設定&デザイン，基本攻撃は前作と同じ。攻撃はショットとサブウエポン，ボンバーのほか，スレイブ（オプション）も装備可能。自機は，前作からの機体が四つ，新機種三つの計7機から選択できるらしい。また、スレイブを2機装備しているときに，さらにスレイブを取ると，タメ撃ち時にスレイブが特殊攻撃を行なうフィーチャーも健在だ。



▲初公開，これが『2』の画面写真だ。兵器のデザインは前作同様，大戦末期をイメージしたもの

▶ふたり同時プレイでボスと対戦中。前作では，前半のステージからボスの攻撃が結構キツかったが，『2』ではどうなっているか？





◀広範囲に展開する，強力な攻撃。前作と同様に，スレイブを装備した状態でスレイブのアイテムを取ると，特殊攻撃を使えるのだ

今月の新作

『ポケット』『2ndインパクト』『セイヴァー2』『ハンター2』と，カプコンの対戦格闘だけで4タイトルもある。どれを遊ぶか本当に悩んでしまいそう。また，今月はバージョン・アップ的なタイトルが多いのも特徴。ユニークなマシンが登場する『スカッドプラス』や，ノーマル・モードの難度がアップした『Gダラ』などは，以前のバージョンを遊び込んだ人も十分に楽しめそうだ。

ウィンターヒート

10／中 ■セガ ■アクション ■ST-V

十種競技を題材にした『デカスリート』の冬季競技バージョン。スピードスキー，ショートトラック，ボブスレーなど8種競技での得点を競う。新人選手ふたりを含む，計8人の選手が登場。

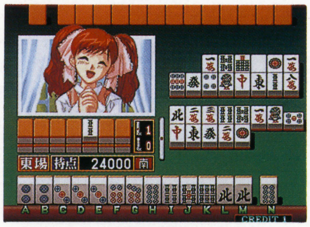
ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック

10月 ■カプコン ■対戦格闘

今年春に発売された『ストリートファイターIII』の続編。ヒューゴー，ユリアンという2名の新キャラが加わったほか，「EX必殺技」や「パーソナルアクション」などの新システムを採用している。

スーパーリアル麻雀P7

10月 ■セタ ■麻雀



人気の2人打ち脱衣麻雀の最新作。動画枚数2,000枚以上というなめらかなアニメーションが特徴で，3つのストーリー展開が用意されている。中学生や女子高生など，3人＋αの女の子が登場。

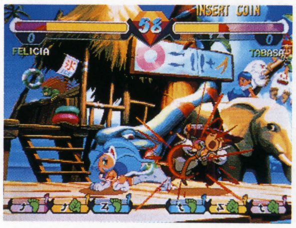
ラウンドトリップRV

9／10 ■SNK ■レーシング

新ハード「ハイパーネオジオ64」の対応ソフト第1弾。コースがすべて往復タイプになっており，スリリングなレース展開を楽しめる。使用するマシンは，パジェロなど計4台のRV車から選択可能。

ポケットファイター

9／19 ■カプコン ■対戦格闘



デフォルメされた同社の人気キャラが闘うコミカルな対戦格闘。操作は1レバー＋3ボタンで，つぎつぎとコスチュームが変化する「フラッシュコンボ」など，新フィーチャーが多数搭載されている。

ヴァンパイア セイヴァー2

9／25 ■カプコン ■対戦格闘

『ヴァンパイア セイヴァー』の内容をベースとして，ガロン，サスカッチ，オルバスのかわりにドノヴァン，パイロン，フォボスが加わった新バージョン。ゲーム・システムも再調整されている。

ヴァンパイア ハンター2

9／29 ■カプコン ■対戦格闘

『ヴァンパイア ハンター』に登場したキャラクター14人が『セイヴァー2』のシステムで闘う対戦格闘。必殺技やダークフォースの性能などは『セイヴァー2』と同じ。オープニングが新調された。

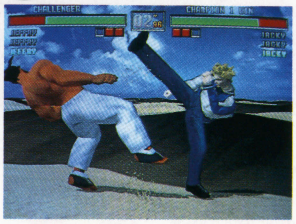
セガ・ウォータースキー

9／中 ■セガ ■水上スキー

ジャンプなどのハデなアクションを楽しめる，爽快な水上スキー。コースは南の島，ジャングル，遊園地の3つで，使用するキャラは移動スピードやアクションが異なる4人の中から選択できる。

バーチャファイター3tb

9／中 ■セガ ■対戦格闘



『バーチャファイター3』に，3on3のチームバトル・システムを導入したもの。バランスが再調整されたほか，数名のキャラに新技を追加。対CPU戦では，視点変更も可能となっている。

スカッドレースプラス

9／中 ■セガ ■レーシング

スーパーカーをモチーフにしたレースゲームに，数々の新フィーチャーを盛りこんだ新バージョン。台所やリビングを走るコースや，バス，戦車，猫，ロケットカーなどのマシンが追加されている。

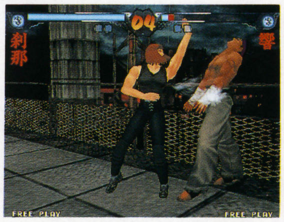
ギャロップレーサー2

9／中 ■テクモ ■競馬

騎手の視点でレースを楽しめる競馬アクションの第2弾。前作からの変更点は，通信対戦が可能になった点や，騎乗馬が前作の3倍の30頭に増えたこと，画面の解像度が上がったことなど。

ファイティング武術

9／下 ■コナミ ■対戦格闘



CGボード「COBRA」を使用した3D対戦格闘。8人のキャラの格闘スタイルが，すべてアジア系格闘技となっている。対CPU戦では，他プレイヤーの動きを学習した相手と闘うことが可能。

ときめきメモリアル おしえてyour heart シールバージョンプラス

9／下 ■コナミ ■SLG

プレイヤーの感情変化を読みとるセンサーを搭載した恋愛シミュレーション。さきに発売されたバージョンとのちがいは、カードのかわりに16分割のシールが出力されること。ゲーム内容は同じ。

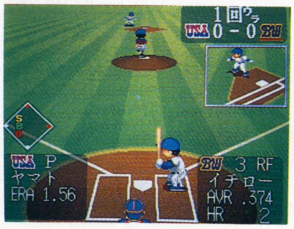
Gダライアス ver.II

9／下 ■タイトー ■シューティング

現在稼働中の『Gダライアス』のバランスを再調整したもの。敵の攻撃は少ないが3ステージで終了する「初心者モード」を選択できるようになった。ボタンの連射機能も標準装備されている。

スーパーワールドスタジアム'97

9／下 ■ナムコ ■野球



おなじみの野球ゲーム『ワースタ』の、今シーズンのプロ野球データを収録した最新版。使用するチームはセ・パ両リーグの12＋1の計13から、球場はドームなどの計6つから、それぞれ選択できる。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『カプコンスポーツクラブ』には，3種類のスポーツが収録されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月中旬	★ザ・ロストワールド スペシャル	ガンシューティング	セガ
11月予定	私立ジャスティス学園	対戦格闘	カプコン
秋頃予定	レーシングジャム	レーシング	コナミ
12月予定	★上海 真的武勇(仮)	パズル	サンソフト
	★恋こいしましょ2	花札	ビスコ
97年予定	ゼロガンナー	3Dシューティング	彩京
	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	ビデオシステム
冬頃予定	★ライデンファイターズ2～オペレーションヘルダイブ	シューティング	セイブ開発
未定	アームドポリス バトライダー	シューティング	エイティング／ライジング
	侍魂～サムライスピリッツ	対戦格闘	SNK
	★カプコンスポーツクラブ	スポーツ	カプコン
	スターグラディエイター2(仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	ダッシュ＆ガン	ガンシューティング	コナミ
	★バトルトライス	対戦格闘	コナミ
	★ビートマニア	アクション	コナミ
	対戦ホットギミック	麻雀	彩京
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	テトリスプラス2	アクションパズル	ジャレコ
	ゲットバス	フィッシング	セガ
	★スキーチャンプ	スキー	セガ
	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	アクション	セガ
	★バーチャルマージャンII～マイ・フェア・レディ	麻雀	セガ
	★マルちゃんdeグー	オムニバス	セガ
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	★プチカラット	アクションパズル	タイトー
	エアガイツ(仮)	対戦格闘	ナムコ
	★モトクロスゴー！	バイクレーシング	ナムコ
	ラピッドリバー	川下り	ナムコ
	★リベロ・グランデ(仮)	サッカー	ナムコ
	★闘魂烈伝3(仮)	プロレス	ナムコ／トミー
	★アシュラブレード	麻雀	フウキ
▼MVS対応			
秋頃予定	★ショックトルーパーズ	シューティング	ザウルス
未定	幕末浪漫 月華の剣士	対戦格闘	SNK
	パルスターブラスト	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
秋頃予定	花組対戦コラムス	アクションパズル	セガ
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●ユキブタマン-P(カネコ)未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●ジャンジャンパラダイス2(カネコ)秋頃●ル・マン24(セガ)9月→9月中旬●ストライカーズ1945II(彩京)9月下旬→10月3日●ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー～ウルトラ電流イライラ棒(ザウルス)8月→8月25日●きらめきスターロード イントロ倶楽部(タイトー)9月中旬→9月下旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ NEO・GEO

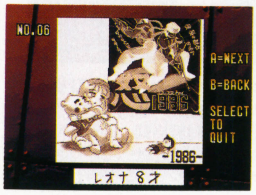
HOT 5 今月の売れ筋ソフト

今月も『武士道烈伝』がトップ。発売以来首位をキープしているのは，さすが『サムスピ』といったところ。でも来月は『KOF'97』が入ってくるので，ちょっとキツイか？

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	前1位	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD)	●SNK	●RPG	●6,800円
2	↑前3位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(CD)	●SNK	●対戦格闘	●6,800円
3	↑再登場	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	●SNK	●対戦格闘	●32,000円
4	前4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)	●SNK	●対戦格闘	●8,800円
5	前5位	サムライスピリッツ天草降臨(CD)	●SNK	●対戦格闘	●6,800円

今月の新作 『KOF'97』CD版はおまけモードつき！

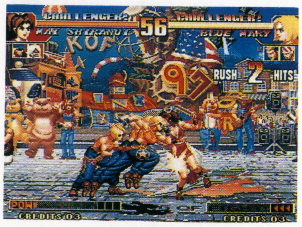
CD版『'97』には，ロード時間を短縮できる「デモカット」や，クリアしたチームのデモなどを見ることができる「デモセレクト」など，オリジナル機能が満載だ。『'97』スタッフの描き下ろしイラストも収録されているので，ファンならぜひ押さえておきたい。



◀イラストの総数は，なんと50点以上！ これはチェックしなくちゃ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

10／30 ■SNK ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM



チームバトル対戦格闘の4作目。29人＋αのキャラの中からチームをエディットできる。イラスト・ギャラリーやデモカットなど，CD版オリジナルのオプション機能が搭載されている。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

発売日が決定しているタイトルはないが，5作が予定にあがっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	パルスターブラスト	シューティング	SNK	未定
	幕末浪漫 月華の剣士	対戦格闘	SNK	未定
▼ネオジオCD				
未定	パルスターブラスト	シューティング	SNK	未定
	幕末浪漫 月華の剣士	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

＜アルバム＞
●9月第1週
43位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／7,180枚
47位　センチメンタル・グラフティ⑪県立朱之宮高校3年B組出席番号16番　七瀬　優（NECアベニュー）／6,550枚
48位　センチメンタル・グラフティ⑩県立水塚高校3年A組出席番号18番　山本るりか（NECアベニュー）／6,510枚
49位　センチメンタル・グラフティ⑫県立誠林女子高校3年D組出席番号5番　遠藤　晶（NECアベニュー）／6,480枚
80位　ときめきメモリアル　ボーカル・ベストコレクション4（キングレコード）／3,900枚
●9月第2週
68位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／4,550枚
88位　センチメンタル・グラフティ⑩県立水塚高校3年A組出席番号18番　山本るりか（NECアベニュー）／3,430枚
90位　センチメンタル・グラフティ⑪県立朱之宮高校3年B組出席番号16番　七瀬　優（NECアベニュー）／3,370枚
91位　センチメンタル・グラフティ⑫県立誠林女子高校3年D組出席番号5番　遠藤　晶（NECアベニュー）／3,330枚
●9月第3週
41位　月刊ときめきメモリアルNo.14（キングレコード）／6,480枚
●9月第4週
79位　月刊ときめきメモリアルNo.14（キングレコード）／3,720枚
〈シングル〉
●9月第1週
16位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／41,490枚
29位　true gate／Favorite Blue（avex）／14,050枚
37位　LEVEL 4／T.M.Revolution（アンティノスレコード）／10,830枚
38位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／10,720枚
●9月第2週
18位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／40,050枚
41位　LEVEL 4／T.M.Revolution（アンティノスレコード）／9,090枚
45位　true gate／Favorite Blue（avex）／8,800枚
50位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／8,200枚
●9月第3週
18位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／26,220枚
44位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／8,280枚
45位　LEVEL 4／T.M.Revolution（アンティノスレコード）／8,200枚
50位　true gate／Favorite Blue（avex）／7,730枚
80位　熱き血が勇気に／マジンカイザー（ファーストスマイル）／3,440枚
●9月第4週
15位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／24,600枚
35位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／11,340枚
51位　LEVEL 4／T.M.Revolution（アンティノスレコード）／7,160枚
72位　true gate／Favorite Blue（avex）／4,270枚
（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

熱狂の夏

夏の3大ライブを一挙レポート！

GMの楽しみかたは人それぞれだけど，やはり生演奏が堪能できるライブやコンサートが最高に燃えるとき。今月は，夏に行なわれた3つのライブ&コンサートをレポートするぞ。（北野聡士）

3年ぶりのZUNTATAライブは，大阪にも進出！

8月31日に渋谷ON AIR EAST，9月14日に梅田HEAT BEATと，ふたつの会場で行なわれた「ZUNTATAライブ1997～CINETEQUE RAVE～」。"3年ぶりのライブ"というだけでなく，"ZUNTATAレコード設立1周年記念ライブ"も兼ねていただけあって，両会場とも大盛況。とくに渋谷は，超満員のスシ詰め状態だったのだ。梅田も，はじめての大阪ライブとは思えないほど，熱狂的な盛り上がりを見せていたぞ。

ステージは3部構成。まず最初は，ZUNTATAライブ恒例のドラマ的な映像をはさんでの演奏。曲は，ZUNTATAレコードでリリースされたアルバムから選出したものを中心に，曲紹介を兼ねたイメージ映像をまじえて演奏された。ここでの注目は，なんと言っても作曲者のTAMAYOさん自身が熱唱した「セラミックハート」（レイストーム）だろう。

つづく中盤は，往年の名曲を中心に演奏。終盤ではメンバーが入れ替わり，ZUNTATAお笑いバンド「J.A.M.」が登場，シングル化の要望も高い「電車でGo！」など3曲を熱唱した。ラストは中山上等兵氏の三味線キーボードも加わっての「ダディマルク」（ニンジャウォーリアーズ）。ブランクを感じさせないライブだった。

▲写真は梅田での模様。なお，今回のライブは，ZUNTATAレーベルよりCD＆ビデオ化される

インターネットで全世界に届いたロボ魂

8月17日に赤坂ブリッツで行なわれた「ROBONATION LIVE'97 SUMMER」。この日は，べつの会場で大規模な同人誌即売会があったためか，そちらのイベントの帰りにきましたと言わんばかりの人々が多く，なかには「マジンガーZ」など，ロボットのコスプレをした人まで見られた。また，ほかのコンサートとちがって親子連れの姿も多く，年齢層の幅が広いライブとなった。

曲は，すでに発売されている「スーパーロボット大戦ボーカルコレクション」の曲を中心に，水木一郎，影山ヒロノブ，MIO，そして堀江美都子の4人が熱唱。さらに，MIOさんがアルバム未収録の「残酷な天使のテーゼ」（新世紀エヴァンゲリオン）や「TIME FOR L-GAIM」（重戦機エルガイム）を歌い上げ，水木一郎氏がシングル化された新曲「熱き血が勇気に」（ロボネーション讃歌）と「マジンカイザー」（スーパーロボット大戦F）の2曲を披露。「宙明節」で有名な作曲家，渡辺宙明氏もゲスト出演し，ファンには涙モノの内容だったのだ。

そして極めつけは，実寸台のパイルダー（マジンガーZの頭と合体するジェット機型コックピット）の登場。水木氏が「マジンガーZ」を熱唱すると，これが空を飛び，ジェット噴射までするこだわり。

▲ドハデ，ド迫力のこのライブの模様は，インターネットを通じて全世界にも発信されたのだ

このライブに関わった，スタッフ全員の熱意が感じられる内容だった。ちなみに，進行役はショッカーO野氏と宮村優子さん。そのへんもこだわっていたようだ。

せつなさも大炸裂する盛り上がり。「センチメンタル・グラフティ」

8月29日に，大宮ソニックシティーで2回にわたって公演された「センチメンタル・グラフティ　サマーコンサート」。ゲーム本編がまだ発売されていないというのに，先行リリースされた12枚のシングルCDは，すべてオリコンにチャート・イン。その勢いを実際に証明するかのように，会場は2回とも大変な盛況ぶりを見せた。どちらの公演も見に行ったという熱狂的なファンも多かったようだ。

コンサートは2部構成になっており，1部ではプレイヤー役の声優とSGガールズ（ヒロインを演じている声優）ひとりひとりがミニドラマを熱演。ゲームに登場するであろうグラフィックとドラマの一部で楽しませてくれた。本編とも言える2部では，SGガールズ12人がそれぞれのイメージ・ソングを，キャラクターのイメージそのままの衣装をまとって披露した。途中，合い言葉の「せつなさ，炸裂！」を会場のファンとともに何度も大合唱。SGガールズとファンの熱意が炸裂した1日となった。

コンサートの模様はNECアベニューよりCD＆ビデオ化されるので，ファンならそちらもチェック！

◀大興奮のコンサート会場。あとはゲームを待つだけ？

もう見た?

アニメ「がんばれゴエモン」放送開始

デビューしてから11年，コナミキャラの一員としてコンスタントな人気を保ってきた「ゴエモン」が，ついにテレビアニメ化された。ゲーム界の悪の化身「マクアムーゲ」が人間界に送り込んだ電脳魔獣を追って，石川ツカサの部屋のテレビから現れたゴエモンたち。彼らとマクアムーゲの配下との対決はもちろん，はじめは無気力だったツカサが，ゴエモンたちとの交流によって成長していくさまも描かれる。なお，オープニングは猿岩石，エンディングは栗林みえが歌っているぞ。（中村京子）

▲▶TBSにて，毎週土曜日17時より放送中

今月の新作

セガGMの新レーベル「MMV」が誕生。アレンジ・アルバムほか，なつかしのタイトルの復刻盤も。

サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ」

10/1 ■BMGジャパン ■3,059円（税込）
■CD BVCH-74

すみれとカンナが主演の，笑いあり涙ありの太正風「金色夜叉」。エンディング・テーマはすみれと大神少尉による新録版。

題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録曲：①プロローグ②さくらの手紙③第一景・箕輪邸内カルタ会④第二景・夜の道⑤第三景・舞台袖1⑥第四景・幕間～楽屋⑦第五景・鴨沢邸～熱海⑧第六景・舞台袖2⑨第七景・熱海の海岸⑩第八景・舞台袖3⑪第九景・フィナーレ⑫第十景・楽屋⑬この世は楽し
作詞：広井王子（⑬）
作曲：田中公平（⑬）
編曲：根岸貴幸（⑬）
声の出演：田中真弓，富沢美智恵（⑬ボーカル），陶山章央（⑬ボーカル）ほか
特典：ピクチャーCD仕様（初回），御招待券風カード（予約），特注楽屋のれん（応募）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　ドラマCD～激突編～

10/1 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00281

オロチの血に目覚め，自分自身との戦いに苦しむ八神　庵。そんな彼と，草薙　京との宿命の対決を描く，『KOF'97』ラジオドラマCD第1弾。オーディションで選ばれた，ユキ役の小島朋子も出演している。

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録曲：〈STORY1〉①ROUND1「暗黒街から来た男」②ROUND2「迷う心の先に…」③ROUND3「ブルーマリー・ブルース」④ROUND4「獣の名は…八神庵」〈STORY2〉⑤ROUND2「チョイ・ボンゲの逆襲」⑥ROUND3「不知火舞，参上！」⑦ROUND4「死闘の果てに見るもの」〈おまけ〉⑧ラジオ＆ガイダンスその1⑨ラジオ＆ガイダンスその2⑩ラジオ＆ガイダンスその3⑪ザ・キング・オブ・ファイターズ'97～宿命編～予告
声の出演：野中政宏，安井邦彦，斎藤亜紀子ほか

マイドリーム～オンエアーが待てなくて

10/1 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00282

ゲーム中のボーカル曲とアレンジ・サウンドを収録。イラストなどを掲載した，12ページのカラー・ブックレットつき。

題材ゲーム：マイドリーム～オンエアーが待てなくて（日本クリエイト）
収録曲：①OPENING：On Airが待てなくて②ENDING：いつか忘れた あの日の瞳③Head up＆Cool down④Mind of Sine⑤ゲエムセンター⑥演劇のテーマ＃4⑦Main Theme＃1⑧Main Theme＃3⑨System MD⑩夢に向かって⑪In The Summer⑫恋はパパンパン⑬One Girl／Three Guys～All the world is our stage⑭いつか忘れた あの日の瞳～original version
ボーカル：TARAKO（①），横山智佐（②），VAL Project（⑫），西村朋紘（⑭）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり　オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

10/3 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7800

N64版『ゴエモン』のオリジナル・サウンド集。主題歌や「おれはインパクト」ダンス・ミックス・バージョンも収録。

題材ゲーム：がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり（コナミ）
収録曲：①がんばれゴエモンのテーマ（アレンジバージョン）②おれはインパクト（アレンジバージョン）③ふじやま道中は旅のはじまり④花の大江戸はぐれ町⑤プラズマおやぢの秘密⑥待ってな，今行くぜぃ！⑦殿様救出大作戦！⑧妖艶！かりふらわー⑨やけどに注意⑩楽勝Get a Way⑪warriors⑫朱に交われば禅の心⑬ヤマトナデシコタビノハナ⑭いにしえバンブー⑮胸キュン♥ボサノバ⑯たそがれ小竜太⑰逢いたくて未練階段⑱夕焼けWant you⑲あなたの後ろに郷土玩具⑳ハートブレイクコロリン ㉑高飛車マーチ ㉒農村物語 ㉓うどんこたろう ㉔神さまの大きな木 ㉕こころの電池 ㉖火炎狐に氷の刃 ㉗オニオニランデブー ㉘ぶっちぎり万歳！ ㉙雪どけは祭りとともに ㉚深々揺々白い影 ㉛ふわふわマーメイド ㉜熱血マン ㉝まん中池の妖怪 ㉞聖地ペモペモ ㉟カブキング ㊱そげんすとりぃと ㊲Goe Goe Spark ㊳Little Baby Sleepin' ㊴Dark デ Bad ナ Easy ヨ！ ㊵平和ですぅ！ ㊶んなあほな ㊷やったぜ天晴れ日本晴れ（アレンジバージョン） ㊸ゴージャス・マイ・ステージ（アレンジバージョン） ㊹がんばれゴエモンのテーマ～桃山mix 1997～（リミックスバージョン）
作詞・作曲・編曲：ゴエモン制作委員会
ボーカル：影山ヒロノブ（①㊹），水木一郎（②），立花敏弘＆太田悦世（㊸）

悪魔城ドラキュラX　リミックス

10/3 ■コナミ／キングレコード ■2,447円（税込）
■CD KICA-7801

PS版『ドラキュラX』のサウンドをクラブ・アレンジした，「KONAMIX」レーベル第1弾。ボーカル曲を含む6曲を収録。

題材ゲーム：悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲（コナミ）
収録曲：①DRACULA X GATE TO HEAVEN-DJ FEILONG Xbeat MIX② VAMPIRE KILLER-DJ FEILONG ORIENT EXPRESS VOCAL MIX③BIG BURN X-STORM DUB④TRANSFORM⑤CEMETAY OF RAINBOW⑥VAMPIRE KILLER
作詞：藤沢かなえ（⑥）
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：DJ FEILONG（①②⑥），DA 604 CREW（③），S.TOMIOKA（④），Kenn.N（⑤）
ボーカル：carina（⑥）

月刊ときめきメモリアル NO.15

10/3 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7772

「あなたが作るときメモソング」や，キャンペーン用の特製ステッカー（封入）など，今月の「月とき」は企画モノが充実。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①きらめき高校 朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③七色の毛糸玉④小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑤バスルームトーク～片桐彩子編～⑥特別企画・あなたが作るときメモソング座談会⑦CDドラマ・ときめきメモリアル「ラブソングを君に」第三回⑧きらめき高校のお昼休み⑨aquarium⑩きらめき高校進路指導室⑪帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
声の出演：黒崎彩子（③ボーカル），五十嵐麗（⑨ボーカル），川口雅代ほか
特典：特製ステッカー

ラウンドトリップRV

10/17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00284

ハイパーネオジオ64の第1弾となるレーシング・ゲーム『ラウンドトリップRV』を，早くもCD化。オリジナル・サウンドやボイスのほか，ゲームの臨場感を伝える「S.E. Edit Version」を収録。

題材ゲーム：ラウンドトリップRV（SNK）
収録曲：①ROUND TRIP RV②8Beat③Select④Wing Road⑤B.H.R.⑥Speed⑦Cool!!⑧Gentle Slope⑨Sea Breeze⑩Moon⑪S.E.Edit Version⑫Voice Collection⑬S.E.Collection
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

スターフォックス64　オリジナルサウンドトラック

10/17 ■ポニーキャニオン ■2,548円（税込）
■CD PCCG-00421

ひさびさにリリースされる，ポニーキャニオンのニンテンドウ64サウンド・シリーズ。『スターフォックス64』の全楽曲を，オリジナル・バージョンで収録。

題材ゲーム：スターフォックス64（任天堂）
収録曲：①オープニング②タイトル③セレクト④マップ⑤V.S.セレクト⑥スタートデモ1⑦スタートデモ2⑧トレーニング⑨コーネリア⑩フィチナ＆セクターZ⑪メテオ⑫セクターY＆ソーラ⑬カタリナ⑭アクアス⑮セクターX⑯ゾネス⑰タイタニア＆マクベス⑱エリア6⑲ボルス⑳ベノム ㉑ワープ ㉒決意 ㉓地下基地内 ㉔スターウルフのテーマ ㉕ボスA ㉖ボスB ㉗ボスC ㉘アンドルフ ㉙最終決戦 ㉚対戦 ㉛対戦（1対1） ㉜ビルのテーマ ㉝キャットのテーマ ㉞作戦完了 ㉟作戦失敗 ㊱プレイヤーダウン ㊲ゲームオーバー ㊳オールクリア ㊴スタッフクレジット
作曲：近藤浩治，岩井　淑
特典：キャラクター・ステッカー

ブレス オブ ファイアⅢ　ドラマアルバム

10/17 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10019

ラジオ「宮村優子の直球で行こう！」内で放送されたドラマとイメージ・ソングにスペシャル・ドラマをプラス。離ればなれになった友だちをさがして旅立ったリュウとニーナの行く手に待ち受けるものは？

題材ゲーム：ブレス オブ ファイアⅢ（カプコン）
収録曲：①オープニング“ニーナ登場”②第1話「優しい瞳の少年」③第2話「過去の記憶を探す」④第3話「暗闇に光る月」⑤第4話「重ねた二つの手のように」⑥第5話「モモ登場」⑦“モモのお休みタイム”⑧第6話「罪と真実」⑨第7話「闘いのゆくえ」⑩第8話「かなえられない祈り」⑪第9話「心の翼を広げて」⑫エンディング“また会おうね”⑬“ブレス オブ ファイアⅢ”イメージソング「ハモニカ」
作詞：白倉由美（⑬）
作曲：太田美知彦（⑬）
声の出演：氷上恭子（⑬ボーカル），山口勝平，西村朋紘ほか
特典：キャラクターシール

ファイナルハロン　アーケードサウンドトラック007

10/17 ■ワンダースピリッツ ■1,835円（税込）
■CD WSCA-00004

体感競馬ゲーム『ファイナルハロン』のオリジナル・サウンドを完全収録。カントリー・バンドによる生演奏も楽しめる。

題材ゲーム：ファイナルハロン（ナムコ）
収録曲：①opening②title③attract④select⑤funfare＃1⑥funfare＃2⑦funfare＃3⑧the straight stakes⑨the straight stakes（final sprint）⑩the royal garden cup⑪the royal garden cup（final sprint）⑫the turf grand prix⑬the turf grand prix（final sprint）⑭replay＃1⑮replay＃2⑯replay＃3⑰result⑱champion⑲see you again⑳the straight stakes（on the air）㉑the royal garden cup（on the air）㉒the turf grand prix（on the air）㉓the royal garden cup（southern mix）㉔opening（custern mix）
作・編曲：高橋みなも
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

プロップサイクル　アーケードサウンドトラック006EX

10/17 ■ワンダースピリッツ ■2,854円（税込）
■CD WSCAX-10004

ゲームのオリジナル・サウンドをはじめ，ボーカリスト伊藤英里子が歌うボーナス・トラックや，彼女のプロフィール，開発者のコメントなどを閲覧できるエクストラ・パートを収録。

題材ゲーム：プロップサイクル（ナムコ）
収録曲：①DEMO MOVIE②SELECT③GAME START④CLIFF ROCK⑤RESULT⑥WIND WOODS⑦INTERVAL⑧INDUSTARN⑨SOLITAR⑩ENDING～STAFF ROLL⑪NAME ENTRY⑫MISS⑬GAME OVER⑭CLIFF ROCK（HAVE A NAP MIX）⑮INDUSTARN（FESTAL MIX）⑯（NEW THEME FOR PROP CYCLE）
作・編曲：Etsu Ishii, strongyoshie, sanodg, saman, ひげ中村, TK
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

ハングオン／スペースハリアー

10/17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,200円
■CD MJCAX-00001

GMファンに人気の高い，なつかしの体感ゲーム2タイトルのサウンドを，オリジナル・バージョンにて収録。サターン版『スペハリ』の映像も収録したCDエクストラ仕様。

題材ゲーム：ハングオン，スペースハリアー（セガ）
収録曲：〈ハングオン〉①BGM②ALARM 1③ALARM 2④ALARM 3⑤ALARM 4⑥NAME ENTRY 1⑦NAME ENTRY 2⑧TITLE SOUND⑨GOAL SOUND⑩SLIP⑪CRASH⑫REBOUND⑬SAFETY ZONE⑭MY BIKE⑮OTHER BIKE L⑯OTHER BIKE R〈スペースハリアー〉⑰GODRANI⑱SYURA⑲VALDA⑳STANREY ㉑WIWI JUMBO ㉒MAIN THEME ㉓BATTLE FIELD ㉔LAKE SIDE MEMORY ㉕WHITE SUMMER ㉖SQUILLA ㉗IDA ㉘SE

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

10/17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,500円
■CD MJCA-00002（限定版／2枚組）／MJCA-10002（通常版）

セガ・サウンドチームの楽曲だけでなく，エイベックスのテクノ・サウンドも使用した『ツーリングカー』をアルバム化。限定版には，サターン用の「お試し体験CD-ROM」がついている。

題材ゲーム：セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（セガ）
収録曲：〈AVEX〉①So High②Are U Wake Up？③Don't Drop Me〈Trance〉④Over Ture⑤Intense⑥Rising High⑦Brave Nu Charge⑧Sonic Drive⑨Regen〈SEGA SOUND〉⑩Higher Streamer⑪Condition Red⑫Loose Control⑬Target⑭Inductee⑮Cool Tropics⑯Game Over

CLUB SEGA

10/17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,800円
■CD MJCA-00003

アーケード＆家庭用ゲーム機のセガのサウンドを，9人のリミキサーたちがクラブ・ミックス。『アフターバーナー』から『トップスケーター』まで，新旧の楽曲が最新のアレンジでよみがえる。

収録曲：①LAST BRONX（YOJI BIOMEHANIKA'S NRG FLOOR MIX）②VIRTUAL ON（CYBER NU-RON MIX）③SONIC 3（TOBYNATION REMIX）④NiGHTS（8:00 AM AT MANIAC LOVE MIX）⑤THE HOUSE OF THE DEAD（DJ SHINKAWA'S O・D・E・M・S）⑥DAYTONA USA（NAO'S DAYTONA DISTRACTION）⑦SEGA RALLY CHAMPIONSHIP（GHOST ON THE ROAD MIX）⑧AFTER BURNER（ZZ-A！MIX）⑨VIRTUA FIGHTER（Z-TRA CLUB MIX）⑩TOP SKATER（TALL PAUL MIX）

ラストブロンクス　ラジオドラマVOL. 2

10/17 ■アイノックスレコード　■2,854円（税込）
■CD　PCCG-95003

ラジオドラマ3話分＋特別編と，お笑いショート・ドラマ，ディレクターの阿部氏がキャラについて語るトークを収録。

題材ゲーム：ラストブロンクス（セガ）
収録曲：①ドラマ第4話②ベ～あ～トーク　梛編③ドラマ第5話④笑闘ストーリー6．ハァ～気持ちいい⑤笑闘ストーリー7．優勝決定戦パート1⑥笑闘ストーリー8．梛，夕暮れ1⑦ドラマ第6話⑧ベ～あ～トーク　洋子編⑨ドラマ特別編2⑩笑闘ストーリー9．梛，夕暮れ2⑪笑闘ストーリー10．梛，夕暮れ3⑫笑闘ストーリー11．兄さんって⑬次回予告
声の出演：富永みーな，緒方恵美，若本規夫ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

NK提供の新ラジオ番組「ねおちゅぴ」発信！

10月から，SNKが提供するラジオ番組「ねおちゅぴ」の放送がはじまる。パーソナリティは，SNK対戦格闘ゲームでおなじみの生駒治美と，ドラマやCMで活躍中の神谷けい子。「SNKオリジナリティのある番組」をキャッチフレーズに，大阪出身の彼女たちが，番組にこれまでにないノリを添えてくれるのだ。番組内容も，「生駒・神谷の自然の（大ボケ）トークで盛り上がろう」「SNKオフィシャルショートドラマ」「ゲーセンで遊ぼう！」などがスタジオ内外で展開され，バラエティ豊かなものとなっているぞ。
●放送局……ラジオ大阪：10月10日（金）より毎週金曜日24:30～25:00／ラジオ日本：10月11日（土）より毎週土曜日24:02～24:30／東海ラジオ：10月13日（月）より毎週月曜日23:30～24:00

ゲームボーイギャラリー　ミュージックス

10/22 ■徳間ジャパン・コミュニケーションズ　■3,568円（税込）
■CD　TKCA-71254（2枚組）

『ゲームボーイギャラリー』の全サウンドを，オリジナル&アレンジ・バージョンで楽しめる2枚組アルバム。

題材ゲーム：ゲームボーイギャラリー（任天堂）
収録曲：●ディスク1……〈オリジナルCDバージョン〉①オープニング②メッセージ1③セレクト④モードセレクト⑤マンホール⑥ファイア⑦オクトパス⑧オイルパニック⑨メッセージ2⑩パネル画面1⑪パネル画面2⑫コングラッチュレーション⑬ゲームオーバー⑭エンディング●ディスク2……〈スペシャル・アレンジド・マスターズ〉※ディスク1と同じ
初回特典：ゲームボーイポケット用アクセサリーシール

悪魔城ドラキュラ MIDI collection

10/22 ■コナミ／キングレコード　■3,262円（税込）
■CD　KICA-7809

さまざまな『ドラキュラ』シリーズから選ばれた楽曲のアレンジほか，MIDIによる原音再現バージョンや，恒例のデータ入りエクストラ・トラックを収録。

題材ゲーム：『悪魔城ドラキュラ』シリーズ（コナミ）
収録曲：〈Original Arrange〉①Vampire Killer（悪魔城ドラキュラ）②Staker（悪魔城ドラキュラ）③Wicked Child（悪魔城ドラキュラ）④Walking on the Edge（悪魔城ドラキュラ）⑤Heart of Fire（悪魔城ドラキュラ）⑥Out of Time（悪魔城ドラキュラ）⑦Nothing to Lose（悪魔城ドラキュラ）⑧シモン・ベルモントのテーマ（悪魔城ドラキュラ～SFC版～）⑨Battle of The Holly（ドラキュラ伝説～GB版～）⑩The Silence of Daylight（ドラキュラ2～呪いの封印）⑪虹の墓地（悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲）〈Game Sound Simulation〉⑫Vampire Killer（悪魔城ドラキュラ）⑬Out of Time（悪魔城ドラキュラ）⑭The Silence of Daylight（ドラキュラ2～呪いの封印）⑮乾坤の血族（悪魔城ドラキュラX～PCエンジン版～）⑯異形の血族（悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲）⑰さまよえる魂（悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲）〈Piano Arrange〉⑱失われた彩画（悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲）／ピアノアレンジバージョン⑲お城でゴーゴー（悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん）／ピアノアレンジバージョン⑳遥かなる凱旋（悪魔城伝説～矩形波倶楽部アレンジ・バージョン～）

カービィのきらきらきっず　オリジナルCDマスター

10/22 ■徳間ジャパン・コミュニケーションズ　■2,548円（税込）
■CD　TKCA-71255

ゲームボーイ・ソフト『カービィのきらきらきっず』のサウンド28曲を，リアレンジして収録。初回分には，ゲームボーイポケット用のかわいいシールつき。

題材ゲーム：カービィのきらきらきっず（任天堂）
収録曲：①タイトル②セレクト（1）③かいせつ④デデデ⑤やさしい⑥もうすこし⑦クリア⑧休憩中⑨ふつう⑩ハーフタイム⑪危険⑫たいへん⑬休憩中（2）⑭ダンス⑮すごい⑯きろくをみる⑰めちゃすご⑱セレクト（2）⑲たいせん⑳かち㉑まけ㉒もうすぐはじまる㉓あと10秒㉔おめでとう（1）㉕おめでとう（2）㉖おめでとう（3）㉗チャレンジゲーム㉘GAME OVER
初回特典：ゲームボーイポケット用アクセサリーシール

ゼビウス3D／G⁺　テクノマニアックス

10/17 ■ポニーキャニオン　■2,854円（税込）
■CD　PCCG-00422

『鉄拳3』につづく，DigiGrooveシリーズ第2弾。RISING HIGH PRODUCTIONのアーティストと，ナムコ・サウンドチームの3人によるリミックスで贈る。

題材ゲーム：ゼビウス3D/G⁺（ナムコ）
収録曲：①Area7（HAPPY-GO-LUCKY MIX）②Area4（LIQUID GROOVE MIX）③Boss4（NP MIX）④Area1（MLO DEEP PAN MIX）⑤Boss7（BESERKER'S FAT BEAT MIX）⑥Ending Movie（THE WAX HEAD MIX）⑦Opening Movie（DUB STRUCK）⑧Area5（OVERHEAD NOISE MIX）
初回特典：CDジャケットサイズステッカー

ミュージック・フロム・糸井重里のバス釣りNo.1　Going to LAKE！

10/22 ■徳間ジャパン・コミュニケーションズ　■2,548円（税込）
■CD　TKCA-71256

リアレンジされたゲーム・サウンドと効果音で，「バス釣り」の1日を再現するサウンド・トラック。聴きながら，バス釣りの気分が味わえる。

題材ゲーム：糸井重里のバス釣りNo.1（任天堂）
収録曲：①Intro.SE②バス釣りNo.1のテーマ③SE（鳥の声）④BACの曲⑤自宅の朝「釣りに行く時間です」の曲⑥SE（鳥の声／水音）⑦フィールド⑧トーナメントが始まります（その1）⑨SE（鳥の声／水音）⑩トーナメントのファンファーレ⑪SE（エンジンボート）⑫ファイト！（その1）⑬SE（魚探お知らせ1／キャスト1＋ルアー着水1）⑭ルーキー君登場！の曲⑮SE（竿軋み1／ランディング1）⑯ボート小屋のBOSSの曲⑰SE（ボート手漕ぎ／鳥の声）⑱レストハウスのBOSSの曲⑲1101でお買い物の曲⑳トーナメントが始まります（その2）㉑SE（お天気ラジオ／雨と雷鳴）㉒ファイト！（その2）㉓SE（魚探お知らせ2／キャスト2＋ルアー着水2）㉔ゴミ拾いのファンファーレ ㉕ゴミ拾いの曲 ㉖自宅の夜「おやすみなさい」の曲 ㉗SE（竿軋み2＋ランディング2）㉘エンディング ㉙バス釣りNo.1のテーマ［Reprise］㉚SE（鳥の声／水音）
初回特典：「バス釣り」オリジナルイラストステッカー

ときめきメモリアル　ドラマコレクション

10/22 ■コナミ／キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7805～6（2枚組）

過去に発売された『ときメモ』CDのうち，初期の3枚に収められていたドラマパートをまとめて収録。鞠川奈津江が主人公のドラマは，古くからのファンにとってはなつかしいのでは。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①「素顔のポートレイト」Act1②「素顔のポートレイト」Act2③「素顔のポートレイト」Act3④「ポシビリティー」Act1●ディスク2……①「ポシビリティー」Act2②「ポシビリティー」Act3③「ハートのポジション」Act1④「ハートのポジション」Act2⑤「ハートのポジション」Act3
声の出演：菊池正美，久川 綾，緒方恵美ほか
特典：六折りピンナップ

ツインビーPARADISE　ドラマコレクション

10/22　■コナミ／キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7803～4（2枚組）

「ツインビーPARADISE2」以降からのリスナーのために，初代「ツイパラ」のエピソードをディスク2枚組で収録した廉価版。キャラクター・ピンナップつき。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①「トラブルは異国から」part1～伝説を求めて～②「トラブルは異国から」part2～ニコニコ山の遺跡～③「トラブルは異国から」part3～ミント・ミラクルボイス～④「トラブルは異国から」part4～悪の帝王バリトーン～⑤「空の落とし物」part1～これなーに～⑥「空の落とし物」part2～とびっきりステキな願い事～●ディスク2……①「"L"からのラブレター」part1～いくわよ！必殺リボンアタック!!～②「"L"からのラブレター」part2～"L"って，まさか…～③「"L"からのラブレター」part3～猛襲！鉄王Mk-II～④デザート中学・幽霊奇譚⑤「クリスマス イン どんぶりアイランド」part1～届けられたプレゼント～⑥「クリスマス イン どんぶりアイランド」part2～メリークリスマス～
声の出演：山口勝平，田中真弓，椎名へきるほか
特典：六折りピンナップ

ワルモンMON MONパラダイス さん。

10/22　■コナミ／キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7807

ワルモン博士とザコビーのバラエティ・トークCD第3弾。博士とライラの愛のドラマや，リスナー投票によって制作された「ヤナモン軍団」との戦いなど，楽しいコーナーが満載。ゲストとして，山口勝平も出演している。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ
収録曲：①大勝利宣言②「ワルモンMONMONパラダイス」大復活！のリハーサル③CMタイム④なんで，こうなるの！ビーちゃんしらない～！ワル⑤CMタイム⑥とめておくれよ，おっかさん！⑦CMタイム⑧いい年コイテ……とほほほほ……⑨CMタイム⑩「どんぶり島に争いはふさわしくありません」⑪ラジオ「TVショッピング」⑫夢の共同企画・みんな仲良くシャシャシャンシャン⑬またまたCMタイム⑭スペシャルドラマ「この歳になりますと…」⑮CMタイム⑯またも絶望！最後に笑うのは――うっそぉぉぉ～！⑰「ワルモンMONMONパラダイス」エンディング⑱ハイパーSF「FASTER MOG-PIN KILL！KILL！」⑲とってもお得なボーナストラック（中身はヒミツ）♡
声の出演：岸野幸正，沼田祐介，國府田マリ子ほか

ファイナルファンタジーVII　リユニオン・トラックス

10/22　■デジキューブ　■2,039円（税込）
■CD　SSCX-10012

「FFVIIオリジナル・サウンドトラック」でのアンケート結果と，植松伸夫により選ばれた人気曲19曲を収録。うち3曲は，壮大なオーケストラ・アレンジで楽しめる。ブックレットには，植松氏と音楽評論家の渋谷陽一が，GMや『FF』の未来について語るスペシャル対談を掲載。

題材ゲーム：ファイナルファンタジーVII（スクウェア）
収録曲：①オープニング～爆破ミッション②星降る峡谷③更に闘う者達④牧場の少年⑤ルーファウス歓迎式典⑥エレキ・デ・チョコボ⑦蜜蜂の館⑧シドのテーマ⑨樹海の神殿⑩闘う者達⑪旅の途中で⑫ゴールドソーサー⑬クレイジーモーターサイクル⑭ケットシーのテーマ⑮忍びの末裔⑯J-E-N-O-V-A〈オーケストラ・バージョン〉⑰F.F.VIIメインテーマ⑱片翼の天使⑲エアリスのテーマ
作・編曲：植松伸夫，浜口史郎（⑰～⑲編曲）
初回特典：ファイナルファンタジーVIIインターナショナル特製ステッカー

ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～〈AUDIO FILE〉

10/22　■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）
■CD　ZTTL-0016

夏のZUNTATAライブの模様を収録したライブ・アルバム。『レイフォース』などのアルバム収録曲はもちろん，まだCD化されていないタイトルの楽曲も，ライブのための新アレンジ・バージョンで堪能できる。

収録曲：①HEART LAND～INTOLERANCE（RAYSTORM）②GEOMETRIC CITY（RAYSTORM）③KIMERA II（G DARIUS）④G ZERO（G DARIUS）⑤The end of 1996 H.K.（GAMERA2000）⑥Born to be free（METAL BLACK）⑦G（RAYFORCE）⑧S.L.M.J.（LANDING GEAR）⑨道－Road－（FIGHTERS' IMPACT）⑩FAKE！（DARIUS外伝）⑪VISIONNERZ（DARIUS外伝）⑫電脳皇帝（GALACTIC STORM）⑬CERAMIC HEART（RAYSTORM）⑭COSMIC AIR WAY（DARIUS）⑮URBAN TRAIL'97（NIGHT STRIKER）⑯PENETRATION（RYAFORCE）

トゥルー・ラブストーリー　ドラマCD Vol.4 〜時のダイアリー〜

10/22　■ワンダーエンターテイメント　■2,854円（税込）
■CD　WDCD-28015

広瀬のぞみを主人公に，彼女の幼なじみ・秋山大輔との微妙な関係を描いたドラマほか，2曲のボーカル・サウンドを収録したシリーズ第4弾。

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー（アスキー）
収録曲：①兄弟？親友？恋人？（ショートバージョン）②第1話「あいつと、私…」③第2話「心、揺れて…」④第3話「彼の沈黙…」⑤第4話「二人の時間」⑥ダッシュ（ショートバージョン）
声の出演：藤野かほる（①ボーカル），豊嶋真千子（⑥ボーカル），岩田光央ほか

THE爆bom!!!　爆ボンバーマン オリジナル・サウンドトラック

10/25　■キティレコード　■2,854円（税込）
■CD　KTCR-1456

ニンテンドウ64に登場した『爆ボンバーマン』のオリジナル・サウンド33曲を収録。ブックレットには，ゲーム攻略のためのヒントが掲載されている。

題材ゲーム：爆ボンバーマン（ハドソン）
収録曲：①ADVERTISE②OPENING③STAGE SELECT④STAGE INTRO⑤GREEN GARDEN⑥BLUE RESORT⑦RED MOUNTAIN⑧WHITE ICE⑨BLACK CITY⑩RAINBOW PALACE⑪CONTINUE⑫STAGE CLEAR⑬BOSS INTRO. I ⑭MASKER⑮SIRIUS I ⑯BOSS INTRO. II ⑰BOSS BATTLE⑱BOSS INTRO. III⑲ALTAILE I ⑳ALTAILE II ㉑TERROR ㉒SIRIUS II ㉓SIRIUS III ㉔BOSS CLEAR ㉕FANFARE ㉖STAFF ROLL ㉗BATTLE SELECT ㉘BATTLE ㉙HURRY ㉚WINNER ㉛DRAW ㉜TIME UP ㉝VICTORY
作・編曲：多田彰文

あやかし忍伝くの一番外伝　其之弐ー夏だ！海だ！くの一逆襲編ー

10/29　■東芝EMI（ユーメックス）　■2,548円（税込）
■CD　TYCY-5567

ラジオドラマ6話ほか，「其之壱」の予告編に登場した“ながのさわみきこちん5しゃい”によるマイペース・トークが楽しめる。

題材ゲーム：あやかし忍伝くの一番（翔泳社）
収録曲：①こどもにでんわそうだんしつ・そのいち②くの一番外伝 其之弐・第一話③こどもにでんわそうだんしつ・そのに④くの一番外伝 其之弐・第二話⑤こどもにでんわそうだんしつ・そのさん⑥くの一番外伝 其之弐・第三話⑦こどもにでんわそうだんしつ・そのよん⑧くの一番外伝 其之弐・第四話⑨こどもにでんわそうだんしつ・そのご⑩くの一番外伝 其之弐・第五話⑪こどもにでんわそうだんしつ・そのろく⑫くの一番外伝 其の弐・第六話⑬おちまい。……もうないよ。
作曲：まきのさぶろう（ドラマBGM）
声の出演：菊池志穂，長沢美樹，丹下　桜ほか

スーチードラマシアター　ミラクルアナザーワールド！PARTⅢ 世界のヒーロー編

10/29　■東芝EMI（ユーメックス）　■2,548円（税込）
■CD　TYCY-5571

「みか♥美紀のスーチーラジオSTATION」で，9月に放送されたドラマ6話を収録。ボーナス・トラックのソングは，「スーチー合唱隊」によるコーラス。

題材ゲーム：アイドル雀士スーチーパイ（ジャレコ）
収録曲：①すーちー劇場……???②ドラマシアター・第一話③ドラマシアター・第二話④ドラマシアター・第三話⑤ドラマシアター・第四話⑥ドラマシアター・第五話⑦ドラマシアター・第六話⑧最後にまたまた，すーちー劇場!?⑨微笑みの再見（ツァイチェン）
作詞：亜伊林（⑨）
作・編曲：山中紀昌（ドラマBGM），生方則孝（⑨）
声の出演：かないみか，高橋美紀，吉田古奈美ほか
ボーカル：スーチー合唱隊（⑨）

STEEL DREAM／神崎アイ

10/29　■東芝EMI（ユーメックス）　■1,020円（税込）
■CDシングル　TYDY-2097

育成SLG『デビュー21』の主人公&ライバルたちのテーマソングが，ゲームに先駆けてシングルCDとして発売される。このCDでは，主人公のアンドロイド，神崎アイ（野上ゆかな）のソング2曲とカラオケ・バージョンを収録。

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①STEEL DREAM②五月の風に吹かれて③STEEL DREAM（オリジナル・カラオケ）④五月の風に吹かれて（オリジナル・カラオケ）
作詞：六月十三（①），田島浩二（②）
作・編曲：田島浩二

とびきりピュア・ラブ／真木ちさ

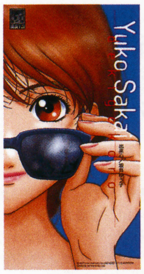
10/29　■東芝EMI（ユーメックス）　■612円（税込）
■CDシングル　TYDY-2098

『デビュー21』のライバルの女の子5人のシングルは，ソングとカラオケの2トラック構成。アイの親友である天然派少女，真木ちさ（中川亜紀子）の元気な歌声が楽しめる。

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①とびきりピュア・ラブ②とびきりピュア・ラブ（オリジナル・カラオケ）
作詞・作曲・編曲：田島浩二

出来心／坂井ゆう子

10/29　■東芝EMI（ユーメックス）　■612円（税込）
■CDシングル　TYDY-2099



アイの友だち，坂井ゆう子（柳原みわ）はトーク，レポーター，歌と，何でもこなすマルチ・タレント。彼女が歌う，ロック調の「出来心」とそのカラオケを収録。

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①出来心②出来心（オリジナル・カラオケ）
作詞：田島浩二
作・編曲：広瀬充寿

ローズマリーのように／沢田ゆり

10/29　■東芝EMI（ユーメックス）　■612円（税込）
■CDシングル　TYDY-2100

プロポーション抜群のグラビア・アイドル，沢田ゆり（長沢美樹）が歌うのは「ローズマリーのように」。前のふたりとは対照的な，静かなソング。

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①ローズマリーのように②ローズマリーのように（オリジナル・カラオケ）
作詞：田島浩二
作・編曲：広瀬充孝

Get My Heart／井上美保

10/29 ■東芝EMI（ユーメックス） ■612円（税込）
■CDシングル TYDY-2101

世界をめざすハードロッカー，井上美保（草地章江）のシングル。女の子の気持ちを歌った「Get My Heart」は，さっぱりした男勝りの性格ながら，女性らしい気配りと感性を持ち合わせる彼女らしい歌。

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①Get My Heart②Get My Heart（オリジナル・カラオケ）
作詞：田島浩二
作・編曲：広瀬充寿

ひとりぼっちのバースデー／萩原亮子

10/29 ■東芝EMI（ユーメックス） ■612円（税込）
■CDシングル TYDY-2102

子どものころから活躍してきた清純派女優，萩原亮子（池澤春菜）。歌手としても才能を発揮している彼女が歌うバラード「ひとりぼっちのバースデー」を収録。

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①ひとりぼっちのバースデー②ひとりぼっちのバースデー（オリジナル・カラオケ）
作詞・作曲・編曲：田島浩二

前号追補タイトル

負けない愛がきっとある／仲間由紀恵

8/1 ■アンティノスレコード ■1,020円（税込）
■CDシングル ARDJ-5053

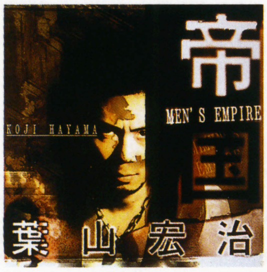
『ロックマンX4』のオープニング・テーマとエンディング・テーマを収録したシングル。「One More Chance」は，テレビ東京「みすて♡ないでデイジー」のエンディングとしても使われている。

題材ゲーム：ロックマンX4（カプコン）
収録曲：①負けない愛がきっとある②One More Chance③負けない愛がきっとある（オリジナル・カラオケ）④One More Chance（オリジナル・カラオケ）
作詞：松井五郎
作曲：林　哲司
編曲：田代隆廣

前号追補タイトル

帝国／葉山宏治

8/21 ■キングレコード ■2,854円（税込）
■CD KICA-5001



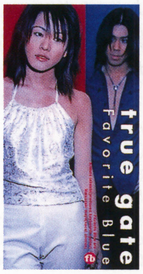
『闘神伝URA』のオープニングなど，ゲームのために作られた楽曲のアレンジ版を含む，葉山宏治のソロ・アルバム。葉山氏の自信作がそろった，ファン注目の1枚。

題材ゲーム：闘神伝URA（タカラ），大戦略ストロングスタイル（OZクラブ），ディサード（タカラ）
収録曲：①メンズの帝国②他人の関係③King of Revenge（闘神伝URA）④Go Let's Go⑤HUMMER～自警団志願～⑥D.D.T（大戦略Strong Style）⑦KOHJIN（D-XHIRD）⑧ミスターソウルマン⑨SAOTOME（D-XHIRD）⑩傷つけられたSaturday Night⑪筋属バットー号，国会に現わる⑫NEW KINZOKU⑬Let's
作・編曲：葉山宏治，川口　真（②作曲）
ボーカル：葉山宏治（④⑤⑩⑬），有馬三恵子（②）

前号追補タイトル

true gate／Favorite Blue

8/21 ■avex trax ■1,020円（税込）
■CDシングル AVDD-20200



ユニット「Favorite Blue」の6thシングル。この夏発売されたサターンのAVG『VIRUS』のCMソングが，3つのバージョンで収録されている。

題材ゲーム：VIRUS（ウイルス）（ハドソン）
収録曲：①true gate（original Version）②true gate（"VIRUS" mix）③true gate（tv mix）
作詞：Matsuzaki maya
作曲：Kimura takashi
編曲：Kimura takashi，Hidaka satoshi

前号追補タイトル

ウイルス　オリジナル・サウンドトラック

9/26 ■avex trax ■2,345円（税込）
■CD AVD-11595

『パンツァードラグーン』の作曲者である東　祥高が作曲を手がけた『VIRUS』のサウンド集。氏の新境地である，ジャングル・サウンドを中心にした楽曲が楽しめる。

題材ゲーム：VIRUS（ウイルス）（ハドソン）
収録曲：①Theme of The VIRUS②Mars＆The Trancer③Colony Disco④Blue Oistar Bar⑤Bar on the Beach⑥Light Regae⑦Panics⑧Battles⑨The Mystery＆The Grief ⑩Leon's Teardrops⑪Terales Night ⑫Ending theme of the VIRUS〈ボーナス・トラック〉⑬true gate（"VIRUS" Mix）／Favorite Blue
作・編曲：東　祥高

前号追補タイトル

がんばれ森川君2号　オリジナル・サウンドトラック

9/26 ■メディアリング ■2,345円（税込）
■CD MGCD-1041

AIペット育成ゲーム『がんばれ森川君2号』に使用されているBGMをすべて収録した，オリジナル・サウンド集。

題材ゲーム：がんばれ森川君2号（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①…Awake②PiT Start③PiT Theme④PiT and Eggs⑤PiT Cylindres⑥PiT Drive⑦PiT Conseqences⑧PiT Shagg⑨Pit @Home⑩PiT Fragments⑪PiT 1993⑫PiT Tour⑬PiT in Daydream⑭PiT Theme Again⑮…Away
作・編曲：山口　優

前号追補タイトル

ゼロ・ディバイド2　オリジナル・サウンドトラック

9/26 ■メディアリング ■2,345円（税込）
■CD MGCD-1042

『ゼロ・ディバイド2』のオリジナル・サウンド17曲を完全収録。作曲は，前作と同じく大川晃史。

題材ゲーム：ゼロ・ディバイド2（ズーム）
収録曲：①Threshold②Break Out③Chaos④Power Glide⑤Fascination⑥Ultrasonic⑦Isolation⑧Inside out⑨F.F.L.⑩Misunderstanding⑪Blaze⑫Alaska⑬Mission⑭Mirror Image⑮The Absolute⑯Darkness⑰Spiral
作・編曲：大川晃史

前号追補タイトル

寿KOTOBUKI　オリジナル・サウンドトラック

9/26　■メディアリング（ハニーホルモン）　■2,548円（税込）
■CD　MGCD-1038

メディアリングが，美少女ゲーム・サウンドシリーズ「ハニーホルモン」を発足。第1弾の「寿KOTOBUKI」では，ゲームのオリジナル&アレンジ・サウンドが楽しめる。

題材ゲーム：寿KOTOBUKI（シーズウェア）
収録曲：①theme KOTOBUKI②Street Walking③It's Alright④Everlasting⑤Mood For Moondance⑥Sad Memories⑦PINO-groove⑧Forget Me Nots⑨A Little Smile For Me⑩Goodbye！
編曲：予猶啓至

前号追補タイトル

放課後恋愛クラブ～恋のエチュード　オリジナル・サウンドトラック

9/26　■メディアリング（ハニーホルモン）　■2,548円（税込）
■CD　MGCD-1039

恋愛SLG『放課後恋愛クラブ』のゲームBGMに加え，アレンジ・バージョンやミニドラマを収録したアルバム。

題材ゲーム：放課後恋愛クラブ～恋のエチュード（リビドー）
収録曲：①OPENING THEME（VOCAL）「放課後恋愛クラブ」②ARRANGE Version：Happy Hour③ARRANGE Version：Feel so nice④Overture⑤Taking My Time⑥Wake Up⑦Happy Hour⑧Sweet Talkin'⑨Open Your Heart⑩Supersonic⑪Light Up my Love⑫Thinking of you⑬Sincerely⑭Confusion⑮Feel so nice⑯Dreamtime⑰Wait for a while⑱ARRANGE Version：Light Up my Love⑲ARRANGE Version：Thinking of you⑳ARRANGE Version：「放課後恋愛クラブ」（inst）
ボーカル：EtE（①）

前号追補タイトル

エルフ版　下級生～好きといえたら…

9/26　■ピンクパイナップル　■2,427円
■CD　KSCA-59067

『下級生』の声優たちによる，フル・ボーカル・アルバム。それぞれのキャラクターをイメージしたソングと，OVAのオープニング&エンディング・テーマを収録。

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：①WONDER LAND②MAPS③Tonight④～OAV Opening Song～"好き"と言えたら…⑤こんな大きな樹の下で⑥～OAV Ending Song～トキメキの行方
ボーカル：柳原みわ（①），Pure（②），そのざきみえ（③），茶山莉子（④），三五美奈子（⑤），安達まり（⑥）

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科２～Episode 3

9/26　■ピンクパイナップル　■3,884円
■CD　KSCA-59083（2枚組）

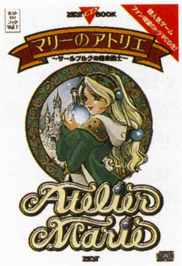
大学生になった田中美沙が，走ることの意味を賭けて仁志と衝突する「いつか走ったフィールド」ほか，出演声優によるレギュラー・トークコーナーを収録。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：●ディスク1（DJ Disc）……①同級生 恋愛専科CD Special②橘ひかりの天上天下"唯"が独尊●ディスク2（Drama Disc）……〈ラジオドラマ・同級生2第3話「いつか走ったフィールド」〉①第一回「ふたりのスタートライン」②第二回「ゴールラインが見えなくて」③最終話「誰のためのラストスパート」
声の出演：橘ひかり，麻見順子，高橋美紀ほか

前号追補タイトル

ゼストCDブックVol.1　マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士

9/30　■ゼスト　■2,800円
■CD



ゲームと同じ声優陣によるドラマ・アルバム。ゲーム中のイベントをもとに，試験期間中のさまざまなできごとを描く。

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：①ようこそ，私の工房へ！②小さな敵に，チュー意せよ！③盗賊さん，大受難④魔法料理は涙味？⑤秘薬を求めて，西東⑥友情は何より固く
声の出演：池澤春菜，大沢つむぎ，金月真美ほか

前号追補タイトル　インディーズ

DRACULA X GATE TO HEVEN・DJ FEILONG X beat MIX／Vampire Killer Carina

9/12　■コナミ　■1,155円（税込）
■LP　KMX-001

10月3日発売のアルバムに収録されている楽曲から，2曲をピックアップしたアナログ・シングル。通信販売でも入手できる（☎03-5485-2451，受付は11:00～19:00）。

題材ゲーム：悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲（コナミ）
収録曲：①DRACULA X②Vampire Killer
ボーカル：carina（②）

前号追補タイトル　インディーズ

そよ風の中で

9/25　■STUDIO B-ROOM　■非売品（Win95『小鳥の羽飾り』に同梱）
■CD

Win95で発売中のアプリケーション・ソフト『小鳥の羽飾り』についているミュージックCD。アレンジされたゲーム・サウンド＋新曲で，イメージ・アルバム的な作品に仕上がっている。

題材ゲーム：殻の中の小鳥，雛鳥の囀（STUDIO B-ROOM）
収録曲：①見えない鎖が彼女の首を狩る②踵を鳴らすは石畳③風は無くとも鳥は飛ぶ④白の聖女 黒の奴隷⑤かき消される声は雑音⑥追想⑦ひとつふたつとみっつ⑧そよ風の中で
作・編曲：佐野広明

VIDEO&LD

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

10/17　■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル　■4,893円（税込）
■VHS　PCVP-12198／■LD　PCLP-00654

基本的なものから高難度のものまで網羅した連続技，アドヴァンスド・モードによる対戦プレイ名勝負などをメインに収録した『KOF'97』攻略ビデオ。

（カラー90分）
題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録曲：①オープニング②主人公チーム連続技紹介～対戦プレイ③餓狼伝説チーム連続技紹介～対戦プレイ④龍虎の拳チーム連続技紹介～対戦プレイ⑤怒チーム連続技紹介～対戦プレイ⑥サイコソルジャーチーム連続技紹介～対戦プレイ⑦新女性格闘家チーム連続技紹介～対戦プレイ⑧キムチーム連続技紹介～対戦プレイ⑨ニューフェースチーム連続技紹介～対戦プレイ⑩'97スペシャルチーム連続技紹介～対戦プレイ⑪八神　庵&矢吹真吾 連続技紹介～対戦プレイ⑫ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ&ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ連続技紹介～対戦プレイ⑬オロチチーム連続技紹介～対戦プレイ⑭デモ・エンディング集⑮名勝負集⑯クレジット＋おまけ

ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES VOL. 3 闘争神降臨

10/24 ■アミューズビデオ ■6,600円
■VHS ASVX-1054

パイロンが放った5つの太陽により，地獄と化した人間界。その脅威は，ドノヴァンやデミトリ，モリガンたちにも迫っていく。ビデオ初登場のキャラによる闘いはもちろん，「異形転身」にまつわる過去，フォボスの謎なども描かれるシリーズ第3弾。

（カラー44分）
題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
声の出演：小川真司，野上ゆかな，立木文彦ほか
特典：村瀬修功描き下ろしB2ポスター（予約），村瀬修功描き下ろしイラスト入りジャケット（初回）

アイドルプロジェクトVol. 4「ファイナル♥コンサート」

10/24 ■ケイエスエス ■5,800円
■VHS JSVA-22924／■LD JSLA-22924

宇宙が「アイドルディメンション」に呑み込まれるのを阻止するため，エクセレント・アイドルたちは，最強最後の一大コンサートをはじめる。キャラクターと声優たちのパワーあふれる，シリーズ最終話。

（カラー30分）
題材ゲーム：アイドルプロジェクト（ケイエスエス）
声の出演：國府田マリ子，こおろぎさとみ，井上喜久子ほか

超光速グランドールVol. 2「転校生は素敵なヒロイン」

10/25 ■バンダイビジュアル ■4,800円
■VHS BES-1690／■LD BEAL-1031

父の発明品によってひどい目にあわされたひかるとはるなを助けてくれた美少女，志木留美子。しかし彼女の正体は，「王家の鎧」を狙い，転校生としてひかるの学校にやってきたシギルであった。

（カラー28分）
題材ゲーム：超光速グランドール（バンダイビジュアル）
声の出演：宮村優子，大塚明夫，安井邦彦ほか
初回特典：はるなのセクシーショットピンナップ

インディーズ

セガサターンビデオマガジン10月発売タイトル号

10/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

『街』『七ツ風～』といった話題作から美少女ゲームまで，バラエティに富んだタイトルがそろった10月発売タイトル号。

（カラー24分）
収録曲：①ゼルドナーシルト②Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2③きゃんきゃんバニー☆エクストラ④ウイニングポスト2ファイナル'97⑤毛利元就～誓いの三矢⑥ジーベクター⑦クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～⑧美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語SPECIAL⑨サムライスピリッツ天草降臨⑩タクティクス・フォーミュラ⑪全日本プロレス フィーチャリングバーチャ⑫ロスト・ワールド：ジュラシックパーク⑬ぱすてるみゅーず⑭銀河英雄伝説PLUS⑮仙窟活龍大戦カオスシード⑯スティーブ・スロープ・スライダーズ⑰ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件⑱レイヤーセクションII⑲コラムスアーケードコレクション⑳カルドセプト ㉑デッド オア アライブ ㉒街 ㉓七ツ風の島物語

前号追補タイトル

サクラ大戦 攻略DVD

7/19 ■日本コロムビア ■3,800円
■DVD COBC-4011

過去に発売された「セガ・オフィシャルビデオライブラリー サクラ大戦」のDVD版。さくらがナビゲーターとなり，『サクラ大戦』の攻略法やムービーを紹介してくれる。広井王子氏へのインタビューもあり。

（カラー30分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録内容：①オープニング②ゲーム・システム③ストーリー紹介④ムービー集⑤エンディング

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

PS版『攻殻機動隊』のアニメパートのメイキング・ビデオが，低価格で発売される。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	10月22日	バトルアスリーテス大運動会音楽篇Vol.2	パイオニアLDC	〈込〉3,059円
	10月24日	同級生～恋愛専科2～Episode 4	ピンクパイナップル	〈込〉2,854円
	10月25日	★タクティカルファイター オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
		★ディー・オー オリジナル・サウンドトラック	メディアリング（ハニーホルモン）	〈込〉2,548円
		★VIPER オリジナル・サウンドトラック	メディアリング（ハニーホルモン）	〈込〉2,548円
	11月1日	★センチメンタル・グラフティ サマーコンサート	アニメイトフィルム	〈込〉2,800円
		サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ」	BMGジャパン	〈込〉3,059円
		★夜明けのうた	ワンダーエンターテイメント	〈込〉1,020円
	11月6日	★O.K！O.K／栗林みえ	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
		月刊ときめきメモリアルNo.16	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
		メモリーズ／藤崎詩織	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	11月7日	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD～宿命編～	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,548円
		★VAL Project（仮）	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,548円
	11月19日	ラストブロンクス ラジオドラマVOL. 3	アイノックスレコード	〈込〉2,854円
		★街 オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉3,568円
		★アクアジェット アーケードサウンドトラック009	ワンダースピリッツ	〈込〉2,243円
		★イバラード～ラピュタの孵る街 オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉2,548円
	11月21日	超光速グランドール ラジオドラマ（仮）	エアーズ	〈込〉3,873円
		★MOON オリジナルサウンドトラック	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,548円
	11月24日	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
	11月25日	★アンジェリークSpecial 2～A LA MODE	光栄	3,000円
		★アンジェリークSpecial 2 第3話「そこに君がいる幸福（パラダイス）」	光栄	3,000円
	11月28日	★同級生～恋愛専科2～Episode 5	ピンクパイナップル	〈込〉2,854円
	秋頃予定	フロントミッション オルタナティヴ／リョウアライ	デジキューブ	〈込〉2,345円
	12月1日	★Hello Hello～ABEのテーマ	ソニーレコード	〈込〉1,020円
	12月3日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ」	BMGジャパン	〈込〉3,059円
	12月17日	ラストブロンクス ラジオドラマVOL. 4	アイノックスレコード	〈込〉2,854円
		★ストリートファイターIII 2ndインパクト（仮）	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★ポケットファイター オリジナルサウンドトラック（仮）	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★きみとぼくのうた／菊池志穂	ワンダーエンターテイメント	〈込〉1,020円
	12月19日	★下級生（フルアルバム）（仮）	ピンクパイナップル	未定
	12月21日	★たまごっち オリジナルサウンドトラック（仮）	キティレコード	2,427円
		★チョロQ ジェットレインボーウイングス オリジナルサウンドトラック	キティレコード	2,427円
		★ブラッディロア オリジナルサウンドトラック	キティレコード	2,233円
	12月22日	アザーライフ・アザードリームス オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	〈込〉2,243円
	12月予定	★七ツ風の島物語 オリジナルサウンドトラック（仮）	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	未定	スーパーロボット大戦 ROBONATION LIVE'97 SUMMER（仮）	ファーストスマイル	〈込〉3,873円
ビデオ&LD	10月25日	バトルアスリーテス大運動会MISSION 3（VHS／LD）	パイオニアLDC	〈込〉6,090円
	10月下旬	★メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊～デジタルアニメーションのすべて～	講談社	〈込〉2,000円
	11月21日	★ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE〈VISUAL FILE〉	ZUNTATAレコード	〈込〉4,830円
	11月28日	竜機伝承Legend 3～暁光～（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
		エルフ版 下級生	ピンクパイナップル	6,800円（通販）
	12月16日	★センチメンタル・グラフティ サマーコンサート（LD）	アニメイトフィルム	〈込〉5,800円
	12月18日	サクラ大戦～桜華絢爛 1（仮）	セガ／バンダイビジュアル	未定
		超光速グランドールVol. 3「告白…勇気をください…」（VHS／LD）	バンダイビジュアル	4,800円
	年末予定	オリジナルビデオアニメーション パワードール	バップ	未定
		サイキックフォース1巻	ブロッコリー	未定
	98年1月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES VOL. 4	アミューズビデオ	6,600円
	冬頃予定	パワードール（仮）（VHS／LD）	バップ	未定
	98年春頃予定	サイキックフォース2巻	ブロッコリー	未定

■発売中止が決定した作品……●プリンセスクラウン オリジナルサウンドトラック＋アレンジ（ファーストスマイル）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック＆アレンジ（ファーストスマイル）9月19日→10月17日

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，林　秀人，渡辺和歳，煌竜，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON SCITRON

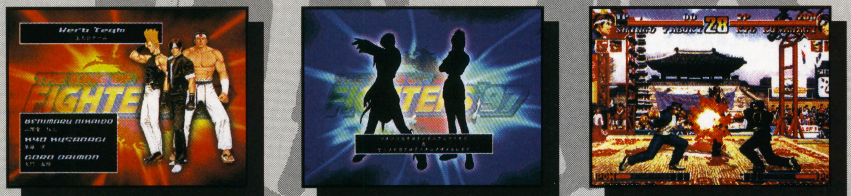
THE KING OF FIGHTERS'97

VIDEO & LD 97.10.17 ON SALE

予約特典
描き下ろしB2ポスター

ナビゲーション/草薙京:野中政宏、八神庵:安井邦彦、神楽ちづる:斎藤亜紀子

シリーズ史上最大規模のKOF'97を制する者は!?
今年も爆発的人気のKOF'97からビデオが早くも登場。史上最多の9チーム+エディット専用キャラ&隠しキャラの、連続技、対戦プレイを、世界最強のネオジオゲーム攻略集団、ネオジオフリーク編集部が完全監修!
そして、デモ・エンディング集、名勝負集等、盛りだくさんの充実内容で、ファン必見の1本です。プレーヤーによる解説ブックレット付き。



VIDEO:PCVP-12198/LD:PCLP-00654 各¥4,893(税込) HiFiステレオ/90分/CLV(LD)

©SNK 1997

CD 97.10.1 ON SALE

俺の体の中で、
恐るべきオロチの血が目覚め始めた。
その時、ライバルの京は…!?
「ゲムドラナイト」で放送されなかった
シナリオを含んだ完全版!!

THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -激突編-

草薙　京/野中政宏
八神　庵/安井邦彦
神楽ちづる/斎藤亜紀子
山崎竜二/石井康嗣
矢吹真吾/子安武人
ユキ/小島朋子
チョイ・ボンゲ/モンスター前塚
ブルー・マリー/生駒治美
不知火　舞/曽木亜古弥
ナレーション/大塚明夫
他
演出:千葉　繁

CD:PCCB-00281 ¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時:毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜25:00~25:30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25:00~25:30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 24:00~24:30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz) 深夜24:40~25:10
*10月より大阪/毎日放送の放送時間が変更になりました。

パーソナリティー:子安武人、氷上恭子
10月放送予定のラジオドラマは「KOF'97-宿命編-」

CD 97.11.7 ON SALE
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -宿命編-
京、庵の決着が遂に!? 激突編に続くKOF97ドラマ第2弾!

©SNK 1997

-SCITRON 1500 SERIES- HYPER NEOGEO 64

ラウンドトリップRV ROUND TRIP RV

SNK 新世界楽曲雑技団

初回特典 スーパーピクチャーCD

SNK HYPER NEOGEO 64 第1弾リリースのドライブゲーム「ラウンドトリップRV」から、オリジナルBGM集が1500シリーズで早くも登場!ボーナストラックとして実際の走行をシミュレートした「S.Eエディットバージョン」も収録、大型筐体の迫力が甦る。解説書、楽譜付き。

<収録曲>
1. ROUND TRIP RV(タイトル)
2. 8Beat(ランキング表示)
3. Select(セレクト画面)
4. Wing Road(初級ステージ)
5. B.H.R.(中級ステージ)
6. Speed(上級ステージ)
7. Cool!!(ゴール)
8. Gentle Slope(ネームエントリー)
9. Sea Breeze(エンディング)
10. Moon(ゲームオーバー)
11. S.E.Edit Version
12. Voice Collection
13. S.E.Collection

CD 97.10.17 ON SALE　CD:PCCB-00284 ¥1,529(税込)

©SNK 1997 HYPER NEOGEO 64はSNKの商標です。

Fantastic Character Series

My Dream ~On Airが待てなくて~

日本クリエイト

TARAKO、横山智佐、西村朋紘、VAL Projectによるゲームオリジナルのヴォーカル曲を完全収録!
そしてゲームのサウンドスタッフによってベストセレクション、
CDのためにフルアレンジしたBGMをカップリングした、音楽充実スーパーサウンドトラック!

初回特典 スーパーピクチャーCD
12Pオールカラーブックレット

<収録曲>
OPENING:On Air が待てなくて(歌:TARAKO)
ENDING:いつか忘れた あの日の瞳(歌:横山智佐)
恋はパバンパン(歌:VAL Project)
One Girl/Three Guys ~All the world is our stage (by VAL Project)
いつか忘れた あの日の瞳 ~ original version(歌:西村朋紘)
ORIGINAL BGM

CD 97.10.1 ON SALE　CD:PCCB-00282 ¥2,548(税込)

CD 97.11.7 ON SALE
VAL Project New CD!
CD:PCCB-00285 ¥2,548(税込)

FSG

FRIENDLY SCITRON GAME ENTERTAINMENT
F.S.G.CLUB会員募集中!

ゲームミュージック唯一のファンクラブ「F.S.G.」では、会員を募集中です。興味のある方は、下記宛に、返信用90円切手と貴方の住所氏名を書いた8cm×5cmぐらいの用紙(返信宛名用)を封書でお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りいたします。

〒150 東京都渋谷区神宮前6-23-3 第9SYビル
サイトロン・アンド・アート(株)内 FSG CLUB
「入会案内 K」係

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

ついにファミコン用ロボットを入手。しかしソフトは『ブロックセット』のみで，現在『ジャイロセット』を探しているらしい。

『ムービー倶楽部』にビックリ

AMショーに行ってきた。『バーチャロン オラトリオ・タングラム』のカッコよさや，『ジャスティス学園』の楽しさに目を引かれたが，じつは一番驚かされたのは，『プリクラ』たちの進化ぶりだった。見るアングルによって写真が変わるもの，自分の顔が入ったマンガがシステム手帳のリフィールに出力されるもの，写真をジグソーパズルにできるもの，オリジナルのテレホンカードが作れるもの……現在，もっともアツい技術&アイデア合戦がくり広げられているのが，このジャンルだろう。ビデオゲームとはちがった意味で，最新の技術を目のあたりにできるこちらの競争も興味深い。

ベニー松山

大学の前期試験の結果が返ってきたそうで，「これならイケル！　12年坊筆頭として卒業じゃあ！」とうれしそう。年の功か？

寛のアニキってNSX乗ってるんだよね?

ちょっと古いタイトルになるが（って俺いつもこんなんばっかしな），やのまんの『ランナバウト』をかなり遊んでみた。コマンド使わずに全車種使えるようになったんだから，ま，結構やったほうでしょ？

で，結論。おもしろいじゃあないですか。俺は内藤 寛という人をよく知らないが，なんたらストーカーとやらを制作したのちにこれだけのカーレース（？）を創り上げたのはすごいコトだ。俺はヘタのヨコ好きでこのテのゲームを良くやるが，ちゃんと遊べるものは意外なほど少なく，『ランナバウト』はまちがいなくベスト10に入る。

ところでNSXって経費になるの？

手塚一郎

まったく遊ぶヒマがなく，ひたすら仕事漬けの日々。来年こそは遊びまくると早くも宣言しているが，無理だというウワサも…。

編集部対抗戦で，見事優勝っ！

8月の末に行なわれた『糸井重里のバス釣りNo.1　夏の全国トーナメント』の雑誌社対抗戦で優勝した。前回は優勝を釣り雑誌に奪われ，2位に終わっていただけに，この優勝は非常にうれしい。

今回は，サウス・エリア限定ということで，大物を釣りやすい大寒ワンドやフルミ大橋が使えないキビしさ。僕も春の大会のときよりも1.5キロほど釣果がダウンしてしまったほどだった。いやいや，正直に言って，とにかくつらかった。

秋にも，また大会が開催されるらしいので，サテラビューを持っている人は，だまされたと思って参加してみてほしいな。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナル・ステージ

稲垣宗彦

不要なハードを持ち寄ってマシンを組み立て，『Quake』のLANパーティーを計画中。実現する日はくるのか？

最近の流行りはRocket Arenaなのだ。

見通しのよいせまいマップ。200のアーマーと，すべての武器を装備したプレイヤーがふたり。マップの端には観客席が用意され，そこでは出番を待つひかえのプレイヤーが，戦いの行く末を見守っている。やがてカウントダウンが開始され，相手の息の根を止めるため，ただひたすらに，撃ち合う……。

これが『Quake』用のモジュール「Rocket Arena」だ。ゲームセンターの乱入台そっくりの，シンプルな内容。短期決戦のため，興奮度は高く，よけいなことなど考えているヒマがないのがよい。これが今，流行(はや)っている。

藪良小路

紹介ソフトの絞りこみ係なのに，自分の企画はことごとく山下氏に相手にされないので，最近ストレスがたまっているらしい。

予定調和との闘い（前編）

近ごろはおもしろいゲームが少ないねぇというジジくさい言葉は昔から聞いてはいるが，ここ最近のCD-ROM業界の不振を見ると，もはや無視できない状況のようだ。

安易で露骨なモノマネが横行しているだけでなく，全体的にゲームが親切すぎて，早い話，先行きに意外性がない。これは多くのゲームをやりこんだ者ほど感じることで，経験の積み重ねとともに感動が希薄になるのである。すると，彼らは新鮮さを求めて，まったく予想外の展開をするクソゲー&バカゲーの世界にハマっていたり，あるいは，言葉のわからない直輸入のゲームで暗中模索する楽しみにハマる。（つづく）

開田清隆

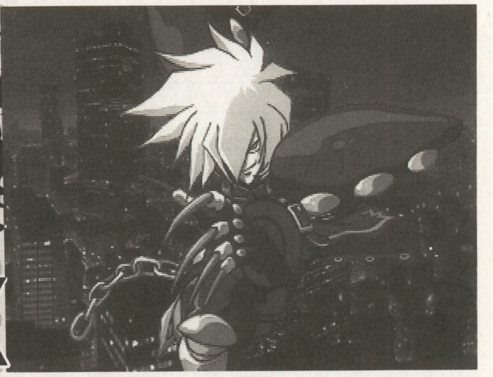
大学近くに2度目の引っ越し。しかし見事にベーマガの進行と重なったため，荷物を整理できず，実家から通っているらしい。

期待してます>『エアガイツ』

今回のAMショーで印象に残ったタイトルといえば，『バーチャロン』と『エアガイツ』のふたつ。『バーチャロン』は前作を遊んでいたから，当然注目していたけど，『エアガイツ』のほうは，いい意味で裏切られたカンジ。同じ3D対戦格闘の『バーチャ』や『鉄拳』とはまったく操作感覚がちがうものの，レスポンスは良好で，キャラの動きもなめらか。走って敵の撃った弾（必殺技）を回避したり，背後に回りこんでスライディングしたり……。とにかくアクションが多彩で，新鮮さを感じた。ただ，シフトボタンの操作が複雑。完成バージョンでは，どうなるかな？

PSYCHIC FORCE

サイキックフォース命EX



■タイトー　■アーケード：稼働中／プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

～あらすじ～“新宿サイキッカーズ”との邂逅もつかの間，八巻は彼らの対戦プレイのなかに信じられない光景を目撃する。ウォンVSウォンの試合中，1Pの放った「戒めの洗礼」が相手の体をスリ抜けたのだ。

疑惑

目の錯覚だったのか……!?

目前で起こった信じられない光景に八巻は思わず絶句する。密着とはいかないまでも手を伸ばせば届く距離，そんな間合いでくり出された「戒めの洗礼」がカスることもなく相手の体をスリ抜けたのだ。

プログラムのミス＝バグを利用しての裏技とも考えられるが，そんな話はいままで聞いたことがない。第一，そんな裏技があったとしても四六時中ネット上で情報交換が行なわれている昨今だ。話題にならないワケがないだろう。となるとバグの線はうすい……。

じゃあ，いったい何なんだ!?

考えがまとまらないまま，ディスプレイ上に視線をもどす。どうやら先ほどの対戦は2Pウォンが勝利したらしい。画面上には彼の3連勝を意味する「V-3」の文字が表示され，現在行なわれている対戦も優勢だ。先の快勝で勢いに乗ったというところだろう。

順調に白星を重ねる2Pウォンとは対照的に，つぎつぎと入れ替わり，立ち替わっていく1P側のプレイヤーたち。気がつけば，目の前に立ちならんでいた多くの群衆はかき消え，つぎは八巻が対戦する順番となっていた。

（“飛び道具抜け”の謎は解けちゃいないが，新宿サイキッカーズとの記念すべき初手合わせだ。自分の力がどこまで通用するのか，実戦で試させてもらおう）

100円硬貨を投入し，力強くスタート・ボタンを押しこむ。使用キャラクターはもちろんソニアだ。

そして，試合開始。

（相手のくわしいプレイ・スタイルがわからない以上やみくもな攻めは命取りになる。まずは中間距離で様子を見……）

セオリーどおりの立ちあがりを見せる八巻だったが，そのとき視線の先にあったのは高々と両手をあげるウォンの姿だった。

「時よ！　シャキーン（＝世界が凍る音）」

なんと2Pウォンはいきなり「完全な世界」を使用してきたのである。

急いでクイックダッシュからなぐりに行くも，時すでに遅し。ソニアの平手がウォンに届く寸前に時の流れは完全に停止していた。

ビシ！　ビシ！

ウォンのクイックダッシュ弱攻撃→弱攻撃がソニアにヒット。

ビシ！　ビシ！　ビシ！　ガン！

「完全な世界」の効果が切れ，ソニアが吹き飛んだところに弱→弱→弱→強のコンボロングがあらためて入った。「完全な世界」を利用した6ヒットコンボである。

やられたっ，完全に裏をかかれた！

アセった八巻は何かにうながされるかのようにエレクトリッガーを入力する。それが相手の思うツボだということも知らずに。

吹き飛び状態から復帰すると同時にソニアの体に電光が走る。そして，それは彼女の右腕へ集約されると，ひと筋の帯となってウォンに撃ちこまれた……ハズだった。

「バ，バカな。なぜ？」

つぎの瞬間，画面にはウォンになぐられるソニアの姿，そして結界外へ無情にも消えゆく電光の軌跡があった。（つづく）

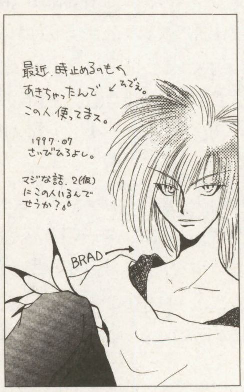
開発者が語る！　『サイキックフォース2012』開発手記　その5

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

AMショーで正式タイトルが発表された『サイキックフォース2012（以下，PF2012）』ですが，企画当初は『サイキックストーム』という開発名でした(笑)。わかる人にはわかると思いますが，これは当社製品の『レイフォース』が続編で『レイストーム』に変わったことから単純に「ストームにしよう，ストームに」とシャレでつけた名前でした。

しかし，他の部署から「ストームはちょっと……」とか『サイキックフォース』の名前は残してほしい」という強い要望があったため，チーム内で検討に検討を重ねた結果，“年号”でいくことにしました。この年号の正式な読みかたは“トゥエンティ・トゥエルブ”ですが，人によっては“にーまるいちにー”と読むでしょうし，結果として『PF2』という略称が主流になるかもしれません。しかし，そうなったらなったで我々は良いと考えています。もし，イカした略称があれば，考えておいてください。

今月のイラスト



◀【東京都・さいびひろよし】載せるの遅れちゃってゴメン！　続編にブラドはってことだけど……今月号を端から端まで見てもらえば，その謎も解けるかも？

※写真はプレイステーション版のものです。

サイキッカー諸君に送る
最速情報報告書

サイキックフォース2012

■タイトー　■アーケード　■発売日未定

祝・正式タイトル発表ってワケで，まだまだつづくサイキック特集。ここではカラーページに載せきれなかった新情報を一挙紹介する！　心して読むべし。（文／八巻将之）

どこが変わった!?　新システムあれこれ

本誌『サイキックフォース』担当班（班員1名）の八巻です。さて，いきなりだけど，カラーページのAMショーレポートは見てくれました？　登場キャラについては，そちらと以降のページを参照してもらうとして，まずはシステム面。ここでは，AMショーで公開された情報をもとに新システムをくわしく解説していこう。写真撮影のOKが出なかったので文字だけの紹介になっちゃうのは許してね。

●ゲーム・システム

基本的なゲーム・システムは前作のそれをほぼ踏襲している。8方向レバー＋3ボタンの組み合わせでキャラクターを操作。結界と呼ばれるバトル・フィールド内を縦横無尽に飛びかい，超能力合戦をくり広げるのだ。

●新サイコゲージ

今回のサイコゲージはライフゲージと一体になっており，ライフゲージが減少すると，そのぶんサイコゲージのMAX値が増えるようになっている。初期MAX値はどちらも100%だが，サイコゲージのほうは最大200%まで増やすことが可能！　ピンチのときほど強力な連続技が可能になるというワケだ。

また，サイコゲージのMAX値を意図的に増やすこともできる。「ハイパーチャージ」というテクニックがそれで，コマンドを入力するとみずからライフゲージを減少させ，サイコゲージのMAX値を増やすことができるのだ。さらに攻撃力も上がるという特典つき。

●スライドダッシュ

通常ダッシュ，クイックダッシュにつづき「スライドダッシュ」という新たなダッシュが追加された。相手を中心に円を描くような軌道ですばやく移動できるのが特徴。至近距離で使用すると相手の背後に回れたりと機動性が高く，今後の調整が気になるシステムだ。

●PSYインパルス

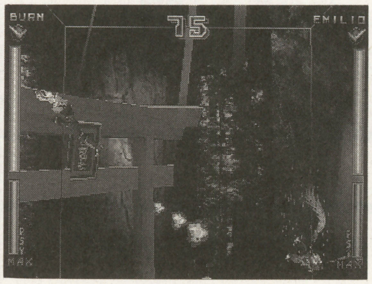
いわゆる起き上がり攻撃。カベにぶつかりダウン状態となったところで弱or強攻撃ボタンを連打すると，復帰と同時に攻撃判定を持つ巨大なバリアが発生する。バリアの大きさは押したボタンの連打回数により変化。

●バリアブレイク

バリアガードくずし技が追加された。全体的にモーションが大きく見切られやすいので連係に組みこんだり，相手の読みをうまく外して使用する必要がありそうだ。

●超能力技の方向撃ちわけ

前作の強ノーマル・ショットのように方向指定し，超能力技を撃ち出せる。使いこなせば，強力な武器になることはまちがいない。



◀ショットの方向撃ちわけが超能力にも（写真は前作のもの）

ストーリー　～時代は第2次超能力大戦へ～

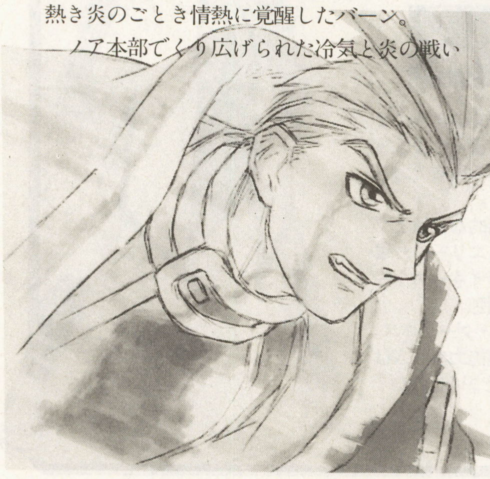
西暦2010年。人類とサイキッカーの未来を賭けて，ふたりの超能力者の戦いがはじまろうとしていた。サイキッカーの理想郷を創造するため，超能力者集団ノアを結成した総帥，凍てついた心を持つ戦士キース。そして，その友人であり，キースの暴走を止めるべく，熱き炎のごとき情熱に覚醒したバーン。

――ノア本部でくり広げられた冷気と炎の戦いは終わることなく，永劫につづけられるかに思われた。

しかし，その戦いを見つめる，もうひとつの存在があった。自らの野望のためにノアの理想を踏み台にした，最強の力「時間遡行能力」を持つウォン。計画を台なしにしたバーン，用済みとなったノア，そして総帥キース，そのすべてを消去するために，いま爆破ボタンのスイッチが彼の手によって押された。

吹き飛ぶ地下要塞，そして……そこで行なわれていた戦いも消滅したかに見えた。

……西暦2012年。荒廃しつづける地球。権力，財力，軍事力……。力ある者だけに幸福が訪れる悪魔の社会システム。そのなかで，ひとつの勢力が誕生した。その名はノア……かつて理想郷を夢見た超能力者集団と同じ名前である。一方，時をおなじくして，対サイキッカー用サイボーグ開発が失敗に終わった軍のなかに新たな部隊が誕生した。「サイキッカーを倒すことができるのはサイキッカーだけ」……。そう，軍サイキッカー部隊がここに設立されたのである。



軍サイキッカー部隊……新たな手駒を得たウォンの野望とは何か？

人類の希望，新生ノアを復活させたキースと名乗る男は，本当に死んだと思われていた伝説のサイキッカーと同一人物なのか？

いま，新生ノア対軍サイキッカー部隊の第2次超能力対戦がはじまろうとしていた。

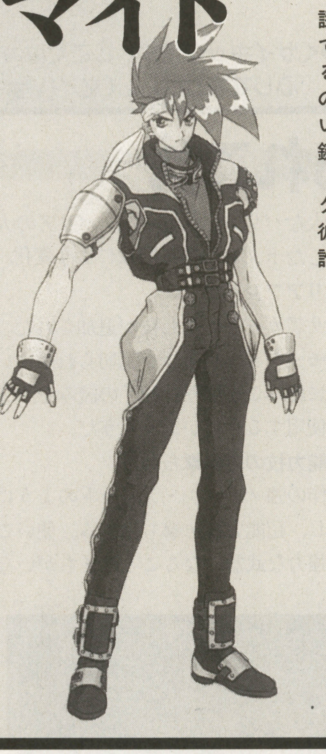
登場キャラクター ～新たなる闘いの場へ足を踏み入れし者たち～

MASTER OF LIGHTNING
マイト

能力:電撃使い
所属:フリー

サイキッカー・ハンターを名乗る謎の少年。目的も理由も，稲妻の剣で切り捨てた超能力者の屍の先にあるのか？　そして，ひとりの少女との出会いが彼の運命を大きく変えていくことになる……。本編の物語の鍵をにぎっている第3勢力。

彼はマスター・オブ・ライトニング。稲妻を自在にあやつる超能力者。彼がどこからきて，どこへ行くのか誰にもわからない。



MASTER OF TONE
パティ

能力:音使い
所属:フリー

母の力を狙う連中は誰？　不思議な力が宿った声。その子守歌は幼子を泣きやませ，いたわりの言葉で病人は元気を取りもどした。

同じ力を受け継いだパティは失踪した母の行方を追う。

彼女はマスター・オブ・トーン。音を自在にあやつる超能力者。彼女は自分の力を呪わない……その力は人々を幸せにする素敵な力なのだから。

MAGIC USER
玄信

能力:呪術師
所属:フリー

全滅した影高野，いったい誰が何のために？「犯人はサイキッカーである」……これだけを手がかりに，難をのがれた彼は，単身その敵をさがしつつ「魔」を退治するために総本山をあとにする。

彼はマジックユーザー。影高野の師範であり，サイキッカーではない。同じ影高野出身の退魔師・玄真の兄弟子に当たる。

MASTER OF WIND
ウェンディー

能力:風使い
所属:フリー

強力な電撃を受けながらもウェンディーの心のなかの予感が反撃をこばんでいた。飛び去ったノアの戦士，ソニアと名乗ったあの女性に感じる懐かしい感じはいったい？　友人を救うため，単身ノアに乗りこんだバーン，悲しみを背負ったまま行方不明になったエミリオ……。ウェンディーはひとり探索の旅をつづける。

彼女はマスター・オブ・ウインド。風の力を自在にあやつる超能力者。探索の風はウェンディーにふたたび力を与えるのか？

MASTER OF DARKNESS
刹那

能力:闇使い
所属:軍サイキッカー部隊

あんな落ちぶれた親父のようにはなりたくない！　力を望んだ彼はその望みどおり，未知なる脅威の力を手に入れることになる。

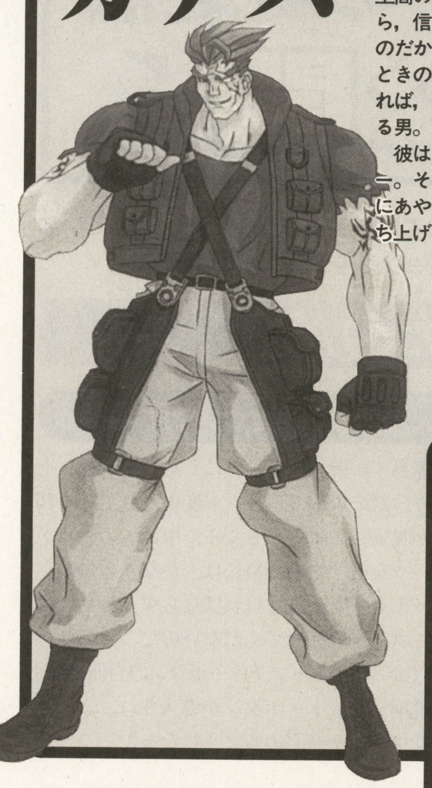
最強を自負する絶対的な自信とプライド。神に選ばれしエリート，軍の秘密兵器……人工サイキッカー完成第一号。その名は刹那。

彼はマスター・オブ・ダークネス。闇を自在にあやつる超能力者。人はどこまで神の領域に近づけるのか？

MASTER OF GRAVITY

ガデス

能力:重力使い
所属:軍サイキッカー部隊



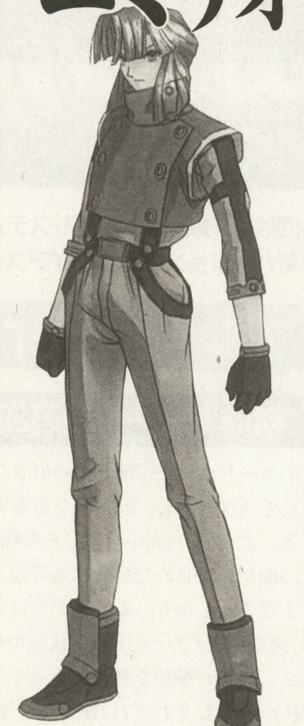
強力な超能力が覚醒した日，彼は至高の喜びを感じただろう。なぜなら，信じられるものは己のみだったのだから。自らの思うがまま，そのときの気分……それだけの理由があれば，裏切りすら平気でやってのける男。まさに傭兵である。

彼はマスター・オブ・グラビティー。その強力な念動力は重力を自在にあやつり，巨大な岩をも軽々と持ち上げる。

MASTER OF LIGHT

エミリオ

能力:光使い
所属:軍サイキッカー部隊



破壊を好み，みずからの能力に悦する……。2年という時間は，これほどまでに人間の心を大きく変えてしまうのか？　ウォンのもと，軍サイキッカー部隊に所属する彼は，本当に自分の忌まわしき力を責めていた，あのエミリオ・ミハイロフなのか？

サイキックドール？　セカンドパーソナル？　白い翼は何を物語っているのだろう。

彼はマスター・オブ・ライト。光を自在にあやつる超能力者。その力は悪しき光か，聖なる導きの光か？

MASTER OF WATER

カルロ

能力:水使い
所属:新生ノア

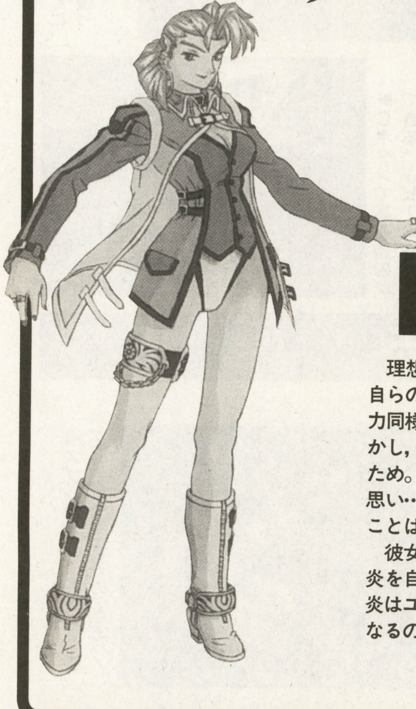
明確な頭脳とたぐいまれな能力を駆使し，キース失踪後，その遺志を継いで生き残った者たちと，施設から同志を解放している。目的のためなら手段を選ばず，つねに冷静な判断をくだす。すべては希望のない世界から救い出してくれたキースのため。しかし，彼の目指す理想郷はキースが目指すものと同じなのか？

彼はマスター・オブ・ウォーター。水を自在にあやつる超能力者。真の理想郷を目指す，最高の腹心。

MASTER OF FIRE

レジーナ

能力:炎使い
所属:新生ノア



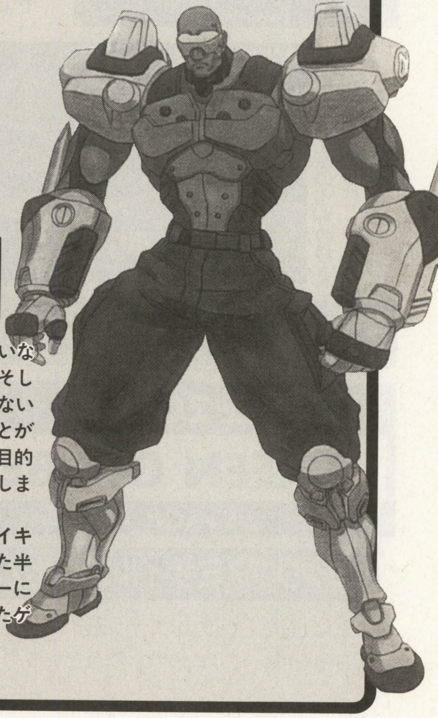
理想郷を築くための尖兵として，自らの命を賭けて闘う彼女。その能力同様，熱しやすく強気な性格。しかし，彼女が闘う真の理由は，兄のため。兄への強いあこがれ，兄への思い……。兄カルロのためにできることは，闘いしかなかったのだから。

彼女はマスター・オブ・ファイア。炎を自在にあやつる超能力者。その炎はユートピアへ導く，かがり火となるのだろうか？

CYBORG

ゲイツ

能力:サイボーグ
所属:新生ノア



彼の目には，もう何も映っていなかった。怒りも悲しみも，妻，そして娘への思いも。自ら思考できない彼は人間らしさを取りもどすことができるのだろうか？　誰が何の目的でふたたび彼を闘う機械にしてしまったのか？

彼はサイボーグ。かつて，サイキッカーを倒すためだけに誕生した半機械人間。妻と娘をサイキッカーに殺され，その復讐を墓標に誓ったゲイツ・オルトマンはどこに？

宮崎教授の DARIUS Gダライアス Ver.2

短期集中攻略番外編

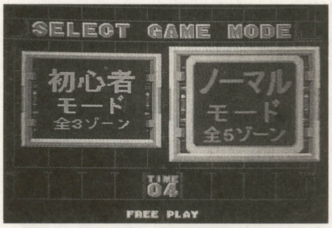
「Ver.2」での変更点大公開

今回は番外編として，新システム導入＋難易度調整がほどこされた新バージョン『Gダライアスver.2』での変更点について説明する。もうきわめ尽くしてしまった人も，まだクリアしていない人も，このニューバージョンで再チャレンジするのだ！

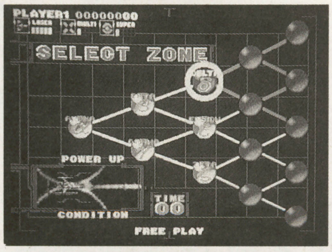
『Ver.2』はこんなところが変わったのだ!!

初心者モードの追加

このモードは，1～3面までの好きなゾーンを選んでスタートし，全3ゾーン分遊ぶことができる。よって，1面からはじめた場合は3面まで，3面からはじめた場合は最終面までのルートとなる。しかも，2，3面からはじめた場合は，ある程度パワーUPした状態からスタートする。自機が撃墜されてしまっても，パワーUPゲージは，それぞれ1個分しか下がらず，しかも敵機をキャプチャーした状態から復活するぞ！



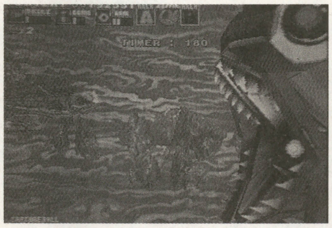
◀ゲーム・スタート時に初心者モードの選択ができるようになった



◀1～3面のうちの好きなゾーンからはじめられ，3ゾーン分遊べる

ボスタイマーの表示

今回はボス戦で，タイマーが表示されるようになった。このタイマー・カウントがゼロになると，永久パターン防止キャラであるヤズカが出現し，ボスを倒すことが困難になるので注意。また，タイマーがゼロになる前にボスを倒せば，タイマー分のボーナス得点を得ることができる。スコア・アタックがさらに熱くなったのだ！　今後は，パーツの得点だけではなく，タイマー・ボーナスも頭に入れて得点をかせごう。


◀ボス戦に突入するとタイマーが表示され，ゼロになるとヤズカが出現

◀新たに導入されたタイマー・ボーナス。速攻で倒して得点をかせげ！

難易度の向上とショット連射

難易度が前バージョンにくらべて大幅に上がり，敵の攻撃パターンも変更されている部分が見受けられる。とくに，中ボスのヘッドパーツを破壊するためには，かなりの量のショットを撃ちこまなければならず，容易にはキャプチャーさせてくれないのだ。そのかわり，Cボタン（キャプチャーボタンの右側）に高速連射ショット・ボタンが導入され，より快適なプレイを楽しめるようになった。

◀中ボスの耐久力がとにかく高い！　ボムを使っても焼け石に水だぞ

◀Cボタンで高速連射ができる。αビームをタメるときはAボタンで

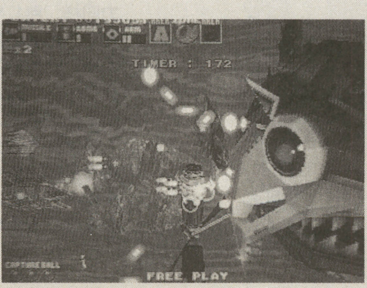
ゾーン別変更点とその対処法

αZONE GREEN GLOBE STAGE A

エクリプスミサイルが強化！

まだ1面だというのに，ザコ敵がちょろちょろ弾を撃ってくるので，慣れないうちは慎重にいくべし。

ボスのスプレイガン攻撃には，通常弾もまざって放出されるため，1か所に止まっていないこと。そのつぎに放出されるエクリプスミサイルは，破壊すると，打ち返し弾が飛んでくる。かならず距離が離れた位置から破壊するようにしよう。



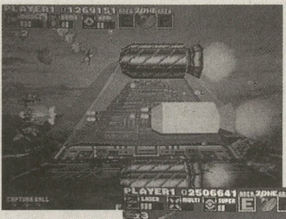
◀スプレイガンに通常弾がまざって放出されるので注意！

γ ZONE
GIGANTIC SHIP
STAGE E

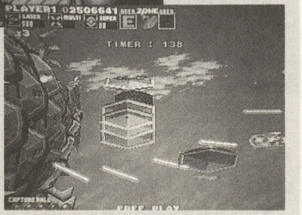
ソリドミサイルが出現!?

前バージョンとちがい，ステージ中にソリドミサイルがガンガン飛んでくる。それが壁になって，他の敵に手が回らなくなってしまうので，出現と同時にソリドミサイルを破壊できるように，出現場所を覚えておくといいだろう。

ボスの攻撃パターンにもかなりの変更がある。中ボス（クイーンズチャイルド）を放出したあと，クィーンフォッスル自身は右側に移動し，ロングレーザー＋ホーミングミサイル攻撃を仕掛けてくるのだ。また，βビームを放出する直前のレーザー攻撃は，つぎの攻撃パターンである，うろこ飛ばし攻撃がはじまってもレーザーがなりやまなくなったので，避けるのが困難になった。



◀ステージ途中でもソリドミサイルが雨のように攻撃を仕掛けてくる



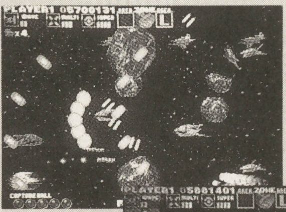
◀レーザーとうろこ飛ばしが連携になり，かわすのは至難のワザ

ζ ZONE
GRAVITY ZERO
STAGE K

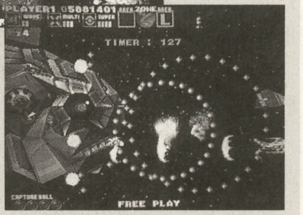
パンツァーグレネードに注意！

このステージあたりからは，あまり前バージョンとのちがいがなくなってくる。それでもボス戦だけは，新たな攻略法が要求されるぞ。アブソリュードディフェンダーが放出するパンツァーグレネードは，破壊するとなんと，360度方向に弾を撃ち返してくる。しかも，弾と弾のあいだが非常にせまいため，アームをケズられてしまうこと必至。対策として，パンツァーグレネードが放出されたら速攻でキャプチャーし，これを盾がわりにしながら破壊するべし。

また，このボスはバリアを張っているため，通常はどんな攻撃も受け付けない。アゴの下にあるバリア発生装置を破壊してからでないと本体にダメージを与えることができないのだ。覚えておこう。



◀敵の出す弾数は多い気がするが，前バージョンとあまりちがいはない



◀パンツァーグレネードは，破壊すると360度に弾を撃ち返してくる

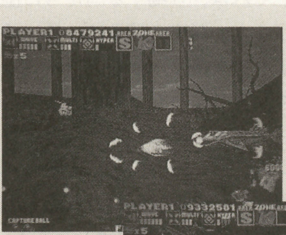
κ ZONE
GARDEN OF SKY
STAGE S

中ボスをどうゲットするか？

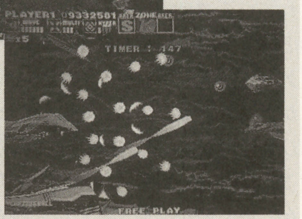
中ボスの耐久力が高くなったことは前述したが，このステージも例外ではない。

中ボスの出現するステージ中盤は，敵の攻撃が一番キビしいエリアであるため，ヤツをキャプチャーするのは非常に困難。ラクにとらえるためには，中ボスの目の前でボムを使い，敵の弾を消しつつショットを撃ちこむ。そして，ボムの効果が切れる寸前に，新たな敵機をキャプチャーし，もう1回ボムを使ってショットを撃ちこみ，ヘッドパーツをはがすのだ。

ボスの変更点は，分離フォーメーションのあとに，ナパーム弾＋ホーミングレーザー＋5WAYのエネルギー弾攻撃という，かなりキビしい連携攻撃が加わったこと。相手がこの攻撃に突入したら，迷わずαビームを使おう！



◀この位置に貼りつき，ボムを使いつつショットを撃ちこめ！



◀新たに加わった強力な連携。αビームかボムを使っていこう

O ZONE
GRAVE OF CULTURE
STAGE V'

因縁の対決G.T

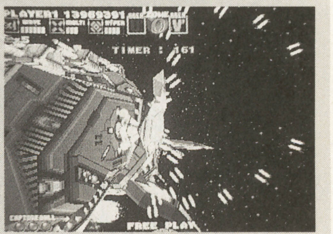
全ゾーン中，最強のボスであるG.Tがいるこのステージ。その凶暴ぶりはいまだ健在！

G.Tの攻撃パターンは，前バージョンと変わらないので，対処法も一緒。ポイントは，意地でも中ボスをキャプチャーした状態でボス戦に挑み，最初の攻撃である7WAY弾を，中ボスを盾代わりにして防ぐこと。ドリルミサイル攻撃に対しては，αビームで応戦するといい。うまく中ボスを連れてくることができない場合は，最初の攻撃のときにボスの口から放出される，イルカ弾をキャプチャーしよう。

なお，直角ホーミングレーザー，ホーミングレーザーを避けるときは，十分引きつけてからかわすこと。

◀最初の攻撃である7WAY弾は，中ボスを盾にしてかわさないとキビしいぞ！

◀V'ステージ専用攻撃の次元弾。ブラックホールに吸い寄せられるので注意！



◀もっとも避けるのが困難なツインレーザのばらまき攻撃。上手な対処法は？

馬なり1ハロン劇場3DX

★★ ネットワーク対戦パック

■マイクロビジョン　■競馬SLG　■9,800円　■発売中

『馬なり1ハロン劇場3DX』に，ネットワーク対戦が可能な新バージョンが登場した。ここでは，その仕組みを紹介しよう。（文／倉元一浩）

これが「馬なり」ワールド

競馬週刊誌「ファンファーレ」に連載中の「馬なり1ハロン劇場」がゲーム化されてから早2年の月日が流れ，競馬ファン以外のユーザーにも『馬なり』の名前が，すっかり定着してきた。今作で4作目となる『馬なり』シリーズだが，ここで『馬なり』を知らない読者のために，もう一度，『馬なり1ハロン劇場』の世界について説明しよう。

競馬SLGと言えば，競走馬の血統背景を分析して仔馬を生産し，レースに出走させ，大レースを制していくのが基本だ。『馬なり』シリーズも根本的なシステムは，これらと変わりないが，他の競馬SLGとは大きく異なる点がひとつある。それは，登場する馬たちに個性があるということ。簡単に言えば，馬一頭一頭に人間のような人格（馬格？）が存在し，プレイヤーとコミュニケーションをとりながら調教を重ね，レースに出走していくのである。コミュニケーションの手段として用いられているファクターは会話で，つねに持ち馬と何らかの会話をしながら調教プランを考え，ゲームを進めていかなければならない。性格があるということは，当然イイヤツもいれば，ひねくれた馬も登場する。そんな個性あふれる馬たちとともに，一風変わった競馬界を歩んでいくのが『馬なり』だ。現在までに発売されている競馬SLGでも，こういったタイプのものは『馬なり』シリーズだけ。まさに「馬なりワールド」が楽しめるというわけだ。

今回の『馬なり1ハロン劇場3DX ネットワークパック』は，インターネットを使った通信対戦が可能になったもの。ゲーム・システムは，今までの『馬なり』シリーズと同じだが，ライバルとして登場する馬たちのラインナップに大きな変更があった。'97年春のクラシック戦線で活躍した2冠馬サニーブライアン，桜花賞馬キョウエイマーチ，メジロライアン産駒のメジロブライト，メジロドーベル，古馬では果敢に海外挑戦したサクラローレル，天皇賞優勝馬マヤノトップガンなどが，強力なライバルとしてユーザーの前に立ちはだかるのだ。また，手薄と言われていたダート勢もバトルライン，シンコウウインディの登場により，充実したものとなった。

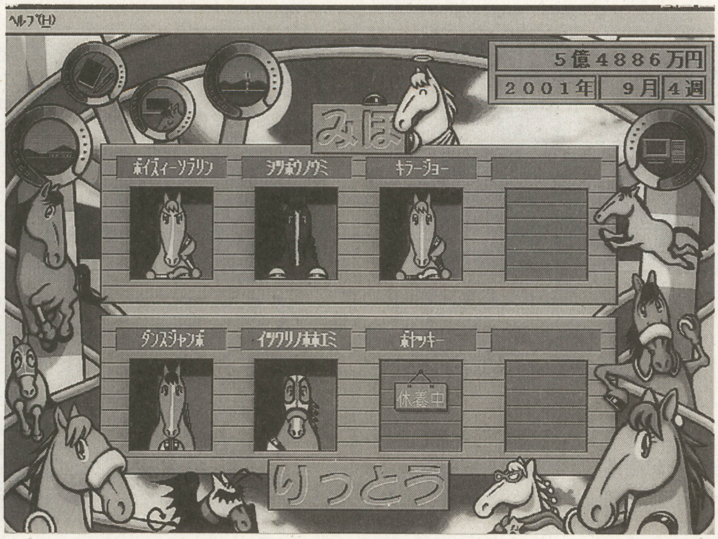
▲レースシーンでも馬の流星は特徴を確認できる。画面がズームアップしたり，迫力満点

個性に合わせた調教を

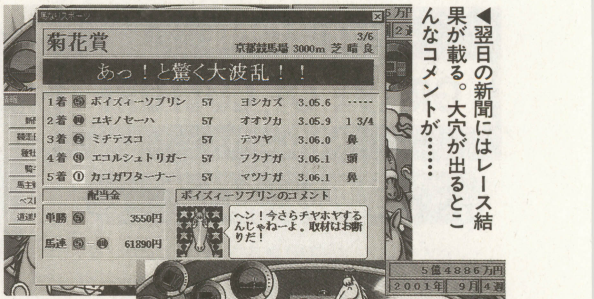
先にも述べたが，この『馬なり』シリーズに登場する馬はおのおのに性格があり，プレイヤーに話しかけてくる。「来週のレースに出たいな」などという会話もときどきあるが，もっとも多いのは，調教についての不平不満。会話内容にも性格が反映しており，ヤンキー風な馬は「こんな調教やってらんねーよ！」と言うし，熱血スポコン派なら「もっと，きつい練習をしようよ」なんて言ってくる。そういうときに，プレゼントをあげたりして機嫌をとるか，ムチ打ちなどでキビしくしかるかはプレイヤーしだい。だが，それでも言うことを聞かないヤツは当然のように調教をさぼる。調教をしないということは必然的に競走馬としての能力も落ちるということ。そういう最悪の事態が起こる前に，できるだけ馬の性格に合った調教を行ないたいものだ。

基本的な調教は，7ハロンを強め・併せ馬で追うこと。これをベースに，マジメな性格の馬にはもう少しキツくしたり，逆に不マジメな連中には調教量を減らしてあげたりすれば，わがままの数が減ってくる。

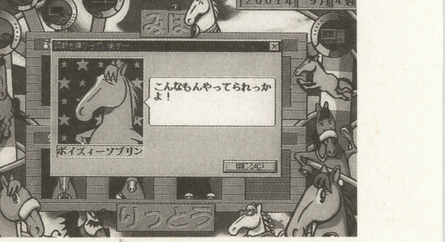
馬の機嫌を取りながら調教するなんて，一見，面倒くさいように思えるが，逆にそこが『馬なり』のおもしろいところであり，最大の魅力なのである。



▶これが厩舎に入厩している馬たちの様子がわかるメイン画面。顔つきもさまざまだが，性格はもっとバラバラ



◀翌日の新聞にはレース結果が載る。大穴が出るとこんなコメントが……



▶こんなカンジで調教をサボろうとする。機嫌をとらなくては

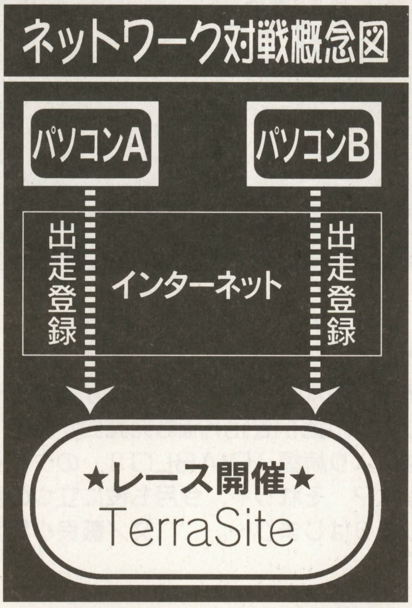
ネットワーク対戦がついに実現!!

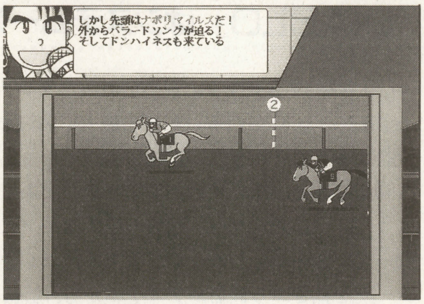
ネットワーク対戦のおもしろさ

かねてより通信対戦の要望が多かった『馬なり』だが，この『ネットワーク対戦パック』で，TerraSystemを利用しての対戦が可能になった。TerraSystemとは，インターネット通信OSで，サーバーとパソコンのCD-ROMが連携するための基本システム。特徴は，サーバーにさまざまなインテリジェンスを持たせる機能だ。たとえば，ネット上で迷路ゲームを作ったとして，毎回ちがう迷路の探索ができるなど，今までのネットワーク・ゲームでは実現できなかった処理が可能になっている。

『ネットワーク対戦パック』は，そんなTerraSystemを利用した，初のパソコン・ソフト。システム自体は，ユーザーが育てた馬同士を通信で競争させるというシンプルなものだ。また，ポイント制(500ポイント＝1000円) が導入されており，競走登録料 (80円)，レース観戦料(40円)，月の競馬場管理費(300円) などがポイントから差し引かれる。

ネットワーク通信では馬券購入も可能で，的中すればポイントが還元される。さらにレースで優勝もしくは上位入線すると，ここでしか手に入らない『馬なり』オリジナルグッズのプレゼントがあったりするぞ。このネットワーク対戦により，今まで以上に『馬なり』ワールドにハマれるはずだ。

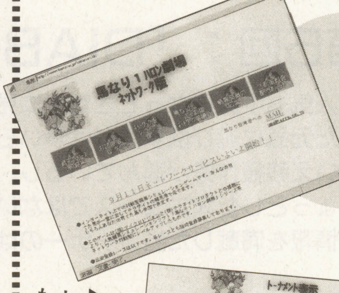




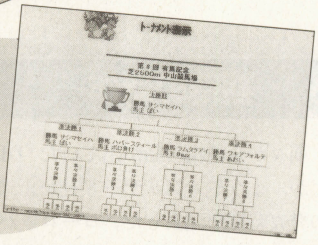
▲ユーザー登録していなくても，ゲスト参加でお試しモードのレースを見ることができる

馬なりホームページ

テラサイトネットを作成したテラネットのホームページには，『馬なり』に関するさまざまな情報が紹介されている。アクセス先は下記を参照してね！



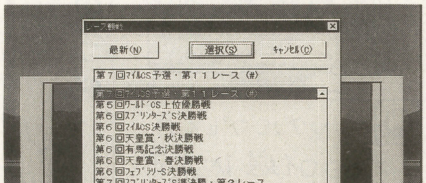
◀『3DX』を持っていれば対戦版をホームページからダウンロード可能



▶ホームページには開催レースのトーナメント表も掲載されている

テラネットプロダクト問い合わせ先
TEL：044-819-2206 FAX：044-819-2207
e-mail：master@terra.ne.jp
URL：http://www.terra.ne.jp/

▲ネットワーク対戦では馬券購入も可能。ちゃんとオッズも出て，本物の競馬みたいだ

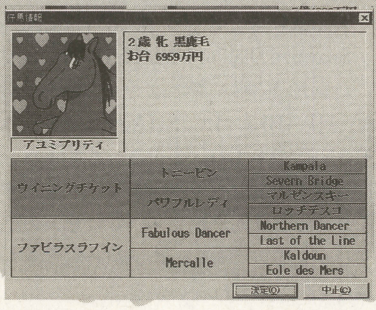


▲これが，ネットワーク対戦で行なわれているレースの数々。優勝すれば素敵な景品がもらえるぞ！

今回も個性的な面々がそろった!

『馬なり』シリーズがバージョン・アップされていくたびに楽しみなのが，新しく導入される馬がどんな性格で登場するかということだ。今回も，原作でもっとも個性的だったオグリキャップや，ダイタクヘリオスとダイイチルビーの恋愛物語につづく新キャラがぞくぞく登場している。代表的なのがサニーブライアンなどの4歳勢。どんなデフォルメがされているかは実際にゲーム上で確かめてね。

また，市場で売られている仔馬も，現役馬が引退して種牡馬（もしくは繁殖牝馬）になったことを想定して配合されている。思わずウォー，と叫んじゃう配合もあるぞ！ 競馬ファンにはたまらないね！

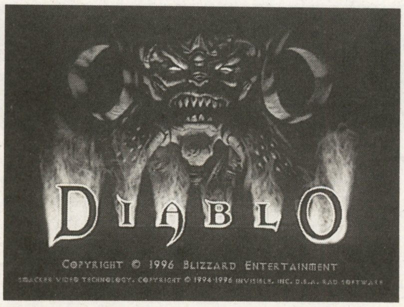


▶ウイニングチケット×ファビラスラフィンの夢の配合が実現！

ダービー馬サニーブライアンもこのとおり!!

ディアブロ世界(ワールド)への誘い(いざない)

祝！日本語マニュアル付き売行好調



■ソース（日本語マニュアル付き英語版）
■Windows95,NT4.0（PC-98機能限定対応，ただしメーカー保証はなし）

動作環境

- ●CPU：Pentium 60MHz以上
- ●メモリ：8MB以上（マルチプレイは16MB以上）
- ●CD-ROM：2倍速以上
- ●グラフィック：640×480ドット以上，256色以上 ビデオカードがDirectXに対応していること
- ●サウンド：Windows95対応のサウンドカードが必要
- ●その他：ネットワーク・プロトコルにより複数同時プレイ可能

第5回：『DIABLOⅡ』について

そろそろ人気も下火になってきたかに見える『DAIBLO』だが，なかなかどうしてまだまだ元気に遊び倒す読者は多いらしい。Macintosh版も発売日が特定できないとはいえ移植作業が進んでいるし，なにより続編『DIABLOⅡ』のタイトル発表はちょっとした大ニュースではないかな？　それじゃ，今月も役に立つのかわからない情報を満載した当コーナーのはじまりはじまり～。　（文／藪良小路）

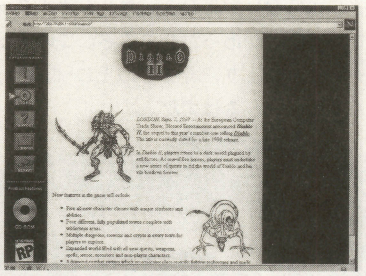
期待の新作　今度の『DIABLO』はシステム一新か？

前々から続編の話が出ていた『DIABLO』だが，ようやくブリザード社が正式に『II』の発売時期を発表した。ヨーロッパ・コンピュータ・トレード・ショー（ETCS）での発表なのだが，タイトルはやはり『DIABLOII』。発売時期は'98年末とのことである。これだけ先の予定ならば，さぞかし大幅なパワーアップ，いや，まったく新しいものを期待できるだろう。しかし残念かな，日本国内で入手できる情報はきわめて少ない。今回はとりあえず速報ということで，半ページのスペースで勘弁してほしい。

さて，『II』なのだが，いままで，ウォリアー，ローグ，ソーサラーの三つであったクラスは，五つになり，それぞれが独自能力で個性を発揮するらしい。また，冒険の拠点となる街も複数存在し，それぞれに洞窟や教会があるようだ。全体的なマップ構成も広大なモノになっているのかもしれない。もちろんコレクター魂を揺さぶる武器やアイテムから，魔法，クエスト，モンスター，登場人物にいたるまでが新規に作りなおされており，ベーマガ編集部でもまたイチからデータの取り直しかと戦々恐々の現在なのである。当然のことながらバトルネット（Battle.net）も新しくなるのだろう。

今後もベーマガでは新しい情報を提供していくが，正直，もっとも早い情報源はインターネットなのだ。とくにブリザード社のホームページは最重要サイトだ。

URL：http://www.blizzard.com/



◀最新情報の入手とマルチプレイはインターネットが便利

DIABLO 広場

●「バトル・オブ・ディアブロ」は，どんな環境でプレイしていますか。普通，マルチプレイで，あんなに会話がはずむことはないはずなんですが。

【神奈川県海老名市・神の家】

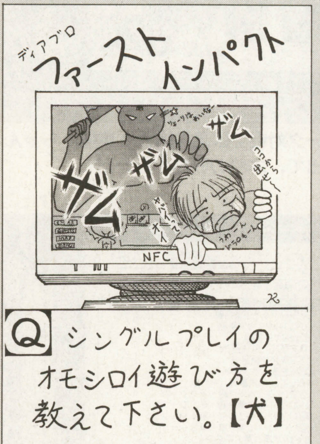
じつはタネあかしがあって，「バトル・オブ～」のプレイは，LANでもインターネットでもなく，ケーブル接続で3台のパソコンをつないでいるのである（接続方法は9月号を見よう）。だからパソコンとパソコンの距離はせいぜい2m程度，普通にしゃべれば会話ができてしまうわけ。

★

●体験版をプレイしてたんですが，晴れて製品版を買いました。でも地下2階までしか行けません。なぜですか。

【住所不明・氏名不明（女性）】

製品版にも，オマケとして体験版である『Spawned Diablo』が同梱されているのだが，これは地下3階に降りようとすると「NOT AVAILABLE IN SHAREWARE VERSION」と表示され，拒否されてしまう。この機能限定版をフル・バージョンと思ってプレイしてしまう人がかなりいるらしいのだが，もしかしてアナタも，あいかわらずそちらを遊んでいるのではないかな？



東京都町田市 でぃあぶらー犬あつみ

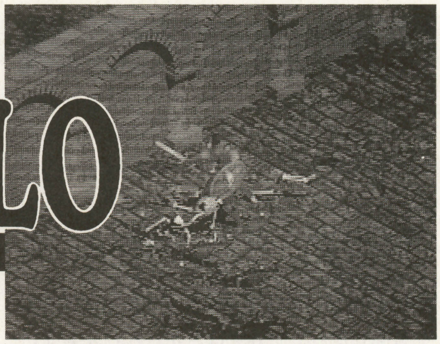
▲低レベルクリア，体験版でレベルMAX，裸で地下何階まで行けるか……来月に特集しよう

今からでも楽しめる簡単マルチプレイ対戦

BATTLE OF DIABLO

バトル・オブ・ディアブロ

第2回



前回までのあらすじ

普通のマルチプレイに飽きた編と影は，やぶらーが隠した七つのアイテムを探すというゲームに参加した。開始早々，編が地下2階でワナにかかる。重要なアイテムがありそうな部屋に，強敵ブッチャーが潜んでいたのだ。編は一目散に逃げ出したのだが，さらなるワナが彼を襲う。

§3 ズバリ浮遊！

KAGE「ブッチャーの足はたしかに速いが，ヒツギなどで引っかければ，距離を離せるはずだ。そうすれば，どこか途中の扉を閉めちまえば，ヤツはもう追ってはこない……だろ？」

HEN「もちろん，引き離しましたよ！ でも，あのトラップにはもれなくアフター・サービスがついていたんです。彼は……やぶらー君は……，わざわざ退路に待ち伏せていて，人が逃げようと扉を開けるたびに，反対側から閉めていたんです。ばたんばたんとやってるうちに，ブッチャーが……」

KAGE「……アホかぁー!!」

HEN「いま私は地上にもどされていますから，売店で装備を買いなおします。やぶらー君は，こんな調子でほかにも即席トラップを用意しているんでしょうね」

KAGE「マック○イバーのようなヤツだな。ところで地下2階にSTONECLEAVERが隠してあるらしいが……まだ編君は見つけていないようだな。たぶんブッチャーが守ってたんだろう。いまのオレの魔法でなら倒せるはずだから行ってみるぞ」

★

HEN「地下2階もいいですけど，IMMOLATORって見つかりました？」

KAGE「まだだ。ブッチャーも倒して，STONE CLEAVERは手に入れたが，地下1階はほとんど手つかずだよ」

HEN「あれッ!?」

KAGE「どうかしたか？」

HEN「影さん，階段の何もないところにマウスポインタをあわせると，IMMOLATORって表示されますよ。目的の杖です」

KAGE「暗くて目には見えないだけだろう。ふつうに取ればいいじゃないか」

HEN「でも，クリックすると階段のほうに歩いていっちゃって，地上にもどってしまうんです。これはいったい？」

KAGE「……ディアブロ・トラップの一種だな。誰かから聞いたことがあるが，俗に言う空中アイテム固定ってやつだ。階段に向かって歩いている途中，バックパックからアイテムを持ち上げて，画面上のどこかに重ねるんだ。手を離しちゃいけない。落とすんじゃなくて，別の階に行ったときに，手元から消えている状態にするんだ」

HEN「その消えたアイテムは，どこへ行くのでしょうか。もう手に入らないのですか」

KAGE「置いていったプレイヤーがそのフロアにもどった瞬間，いま手を離したばかりのように落ちてくるはずだよ。でも，ほかのプレイヤーがそのフロアに行けば，アイテムは空中に浮いているようにしか見えない」

HEN「こいつぁビックリ！」

KAGE「しかし，そのアイテムは手に取れるはずだ。今回のケースは，壁の中か画面外にアイテムが固定されており，形が見えない。なおかつ，そこへたどり着く前に，階段に踏みこんでしまうという悪質な応用例だ」

HEN「それでは，このアイテムは本人にしか取りもどせないんですか。く，くそ～」

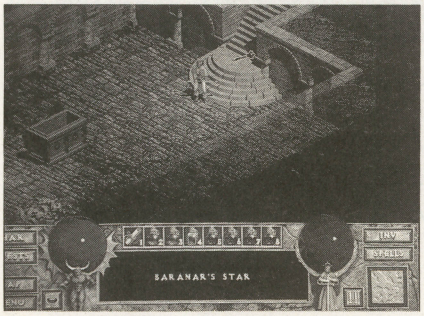
KAGE「いや，まだ手はあるはずだ。手は……そうだ！ プレイヤーがアイテムを落とす条件を知っているな？」

HEN「モンスターに殺されたときでしょう？」

KAGE「そのとおりだ。だから，MISTIK-Xをモンスターに殺させる。空中固定のアイテムも持ち主をなくし落下するはずだ」

HEN「しかしレベル20のキャラがモンスターに殺されるシチュエーションなどありますか？」

KAGE「まず我々で倒す。どうせ，やつの耳も必要だしな。2人がかりなら勝てるさ。死んだらヤツにRESURRECTをかけて生き返らせよう。復活後の体力やマナはちょびっとだけのはずだから，強いモンスターをけしかけておけば，じきに殺されるだろう。略奪の基本パターンだが，失敗する可能性も高い。じつはそのときの策も用意してあるのだが……」



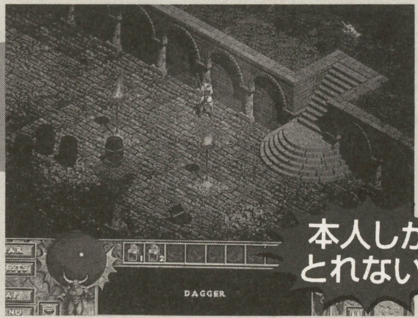
▲はじめて見るとギョッとするアイテムの空中固定（浮遊）。パーティー・ジョークですな

失敗しない「空中アイテム固定」

マルチプレイのときにジョークで使えるのがこの技。仲間のアイテムを盗んで，そのままどこかに隠してしまうのも楽しいぞ。こんなことやっている最中にゲームが落ちたら，アイテムも消えてヒサンだけどね。

▲バックパックを開き，階段に向かって歩きはじめる。透明化には地下１階が適している

▲歩いている途中で，置きたい場所にアイテムを動かす。ここで手を離さない



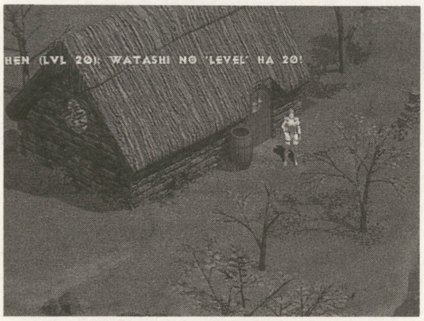
本人しかとれない！

●同じフロアに別のプレイヤーがいるとアイテムは落ちてしまう

●高すぎる位置に置くと，壁の向こうの部屋に落ちてしまう

§4 「スーパー編さん」覚醒!!

HEN「というわけで，呼び出しに応じた藪良クン，この弓で死んでもらおうか」
MISTIK-X「え？ なに？ 耳がほしいの？そんなん，このオノでひとなでれす」
HEN「痛い痛い。影さん，彼，ウォリアーですよ。近寄ったら殺されかけました」
KAGE「見ればわかるだろう！ 同じアイテムを装備したって，外見はちがうんだからよ。情けないこと言って逃げ帰ってきやがって。オレにまかせろ，FIRE BALL連射！」
MISTIK-X「だー，いてててテッ」
KAGE「思ったとおり，彼のRESIST FIRE（火系攻撃の抵抗力）はゼロだ！」
HEN「彼のレジストに対する無頓着(むとんちゃく)さはポリシーすら感じますね。でも見てください，魔法の半分は，ななめ移動で避けてますよ」
KAGE「ならば，逃げられぬ場所へ追いこむべし。さいわい，いまのヤツは武器を見るかぎり呪文書でのテレポートは持っていないはずだ。くらえ，炎の壁（FIRE WALL）！」
MISTIK-X「熱いってばー！ かー，もうベルトのポーションが残り少ない。ひとまず退却だぁねい。FIRE WALLでせき止めまーす」
KAGE「戦士がいくら魔法特化しようと，しょせんは付け焼き刃。やぶらーの好きなFIRE WALLに備えて，RESIST FIREは十分高めておるわい。逃げてもムダムダ，FIRE BALLの連射，連射，連射，連射……」
HEN「テンション高いなぁ。あーこの人，マナをケチって杖でFIRE BALL使ってますよ。何十発撃てば気がすむんですかねぇ。……影さん，いくらなんでも，もう死んでますよ」
KAGE「油断は禁物だ。行き止まりの回廊だと思っていたが，この先には部屋があるようだからな。む，部屋の中には死体がひとつ」
HEN「やりましたね！」
KAGE「でも耳はいっぱいあるぞ。EAR OF HEN，EAR OF KAGE……なんだコリャ？」
HEN「ニセ耳だ……！ 気をつけてください，その死体も，彼のものではないのかも」
MISTIK-X「正解です」
KAGE「いきなり出た！ ちくしょう，PHASING（ランダム・ワープ）の呪文だな!? オゥ，オレは死んだ！」
MISTIK-X「クク，つぎは編さんの番ですね」
HEN「それはどうかな」
MISTIK-X「ほえ？」
HEN「……藪良くん，きみの闘いかたは見切った。つぎはキミが私のやりかたを見る番だ」
MISTIK-X「編さんのHP値が急激に上昇している。つーか，よく見たらレベルがいつの間にか20もあるじゃないか!? あー，なんかゴツいヨロイを装備した！ どうして!?」
HEN「私は最初からレベル20のローグだ。ただ，ステータスが低すぎて，これまで満足な装備ができなかっただけのことだよ。いまこそ，私の真の姿を見せよう！」
MISTIK-X「く，卑怯者め。以下，次号！」



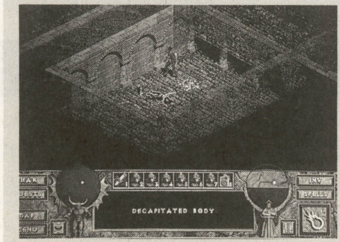
▲会話に注意していれば相手のレベルなどわかりそうなものなのに……これが気がつかないのだ

耳だけはゆずらない「死んだふり」「殺されたふり」

プレイヤーを殺すと，耳が落ちる。この耳をコレクションするために，親しげに近づいて，いきなり襲いかかってくる連中もいるから困ったもの。ここでは耳を奪われないためのトリックを紹介する。

①死体を利用する

ゲーム中には死体が転がっている場合がある。あされば金貨などが手に入るのだが，はぎ取ったあとでニセ耳を置いておけば，あたかもプレイヤーの死体に見え……ないこともない。



◀装備品がまったくないので，わかる人間には一発でバレる

②自殺する

自分で死ねば，耳は落ちない。一見いさぎよい行為に見えるのだが，この場合，装備しているアイテムをバラまいてしまう。誰かに殺されかかったら素直にゲームから抜け出したほうが賢いだろう。

- FIRE WALLで焼死
- BONE SPRITで衰弱死
- BLOOD STARで過労死
- 体力の減るアイテムを装備
- 体力の増えるアイテムをはずす

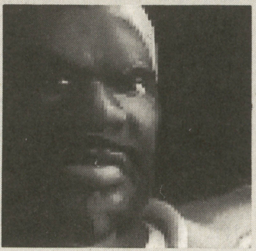
ついに明かされた3人の正体

やぶらーあやつるMISTIK-Xは，やはりウォリアーだった。接近戦に強いだけでなく，魔法もいろいろ使えるのが有利だ。だが，マナが少なすぎて，連発できないのが苦しい。

編さんのキャラは，レベルアップ時に与えられるPOINT TO DISTRIBUTEをまったく使用しないという作戦をとった。レベルが上がると深い階層でしか経験値を得られなくなるが，能力値はほとんど初期値だから，これを育てるのはキツい。対やぶらー用に能力値を割り振った編さんは，正真正銘のレベル20ローグに。脅威だ。

KAGE（影さん）：ソーサラー

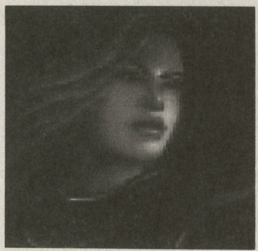
LEVEL	7
STRENGTH	15
MAGIC	55
DEXTERITY	15
VITALITY	30



▲DEX値を高く申告しておいて，いろいろ考えこませようという策だったが，不発に終わっている

HEN（編さん）：ローグ

LEVEL	20
STRENGTH	20
MAGIC	15
DEXTERITY	30
VITALITY	20



▲オキテやぶりのレベル偽称。貯金（POINT TO DISTRIBUTE）は100である。

MISTIK-X（藪良）：ウォリアー

LEVEL	20
STRENGTH	42
MAGIC	50
DEXTERITY	60
VITALITY	54

▲趣味まるだしの魔法戦士。アイテムもMAG値アップにかたよって，結果として中途半端野郎に

R. Sakuma's

WILD CARDS

佐久間亮介

ゲーム・ショップによく足を運ぶ人にとっては，店頭で発売を間近にひかえたゲームソフトのサンプル版が販促をかねて展示されている光景は，ごくごく当たり前のものだろう。ショップによってはソフトのデモだけでなく，実際にふれることができるようになっている場合もあり，それらの機会にプレイしたことがきっかけでソフトの購入に踏み切った人もいることだろう。

だが，そういった場でプレイできるタイトルといえば，これまではその大半がシューティング・ゲームやアクション・ゲームといったものたちだった。というのも，いくらプレイ可能だからといって，街頭を通りかかった人たちがそのゲームをプレイするのはわずか数分のこと。しかもRPGやSLGなど継続性のあるものを途中からプレイしても，そのおもしろさはほとんど伝わらない。それらにくらべると，シューティングやアクションといったジャンルは数分間のプレイで，タイトル自体が持つ魅力を十分に満喫することができるのだから，店頭でデモを展開するにはまさにうってつけ。途中からプレイしても十分だ。コンピュータゲームの花形である業務用ゲームと同じく，これらのジャンルはほんの数分のプレイでも，タイトル自身が持つ魅力をプレイヤーにきちんと伝えるような展開が盛りこまれているからだ。そうでなくては，プレイヤーの心をつかむのはむずかしい。

No.16 ロボットが生む秋葉原の異常な光景とは

よくは知らないのだが，店先でどんなソフトのデモを展示するかは，おそらくはその店主によって決められるのだろう。だが，それらをプレイする側の視点で考えても，RPGやSLGといったタイトルに店頭でふれてみようという気にはならないはず。よほど強い興味を持っているものならともかく，数時間を費やしてプレイすることではじめてゲーム・システムやシナリオといった部分の「良さ」がわかるRPGやSLGをほんの数分プレイしたところで，購入の決断はくだしづらい。かといって店先で数時間もプレイする気にもならないだろう。

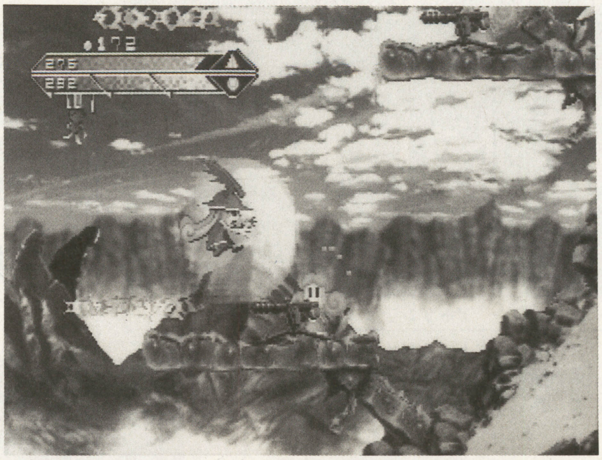
こういったいくつかの要素が絡まって，これまではプレイに長時間を費やす必要のあるタイトルのデモ版を店頭で目にすることは少なかったし，たとえあったとしてもそれに人だかりができているようなことはなかったと思う。だが，今回ばかりはちがったのだ……。

何がちがったのか。先日発売された『スーパーロボット大戦F』である。古今東西のアニメに登場したロボットが共闘するという夢のSLGシリーズの最新作である。これまでにもシリーズ作品の店頭デモは何回か目にしていたが，今回ばかりはそれらとは異なる様相を呈していた。なにしろどこを見ても黒山の人だかりなのだ。ゲーム自身は従来の作品から大きくシステムが変更になったわけでもなく，シリーズを正攻法で発展させたもの。いったい『スーパーロボット大戦F』に何が起きたのか。しかもつねに誰かしらがプレイしている状態であり，なかには同じ人間が数時間後もまだパッドをにぎっているありさま。前述のような傾向を考えると，信じられないシチュエーションがそこかしこで展開されていた。

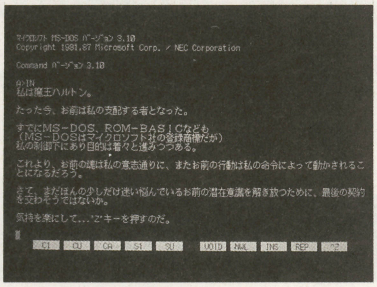
意地の悪い見かたをすれば，これも『エヴァンゲリオン』効果か？　となってしまうのだが，とにかくSLGでも集客効果があるという面ではアクション・ゲームなどに勝るとも劣らないものを持っていることが，これで立証されたように思える。ただ名作SLGならば，どんなタイトルでも今回のような光景を生み出せるかといえば疑問符をつけざるを得ないだろう。今回はスーパーロボットという波長が，秋葉原という狂気の街にぴったりと同調しただけなのかもしれないのだから……。いずれにしても今後の動向が楽しみである。

ドルビーデジタル後編は次号でね。

▲先月末に発売された『スーパーロボット大戦F』。新旧ともにさまざまなロボットが新たに追加され，前作以上のパワーアップがほどこされた



▲店頭デモといえば，アクション・ゲームや格闘ゲームがその大半であったが……，果たして『スーパーロボット大戦F』はその常識をうち破れるか？



ゲーム考現学

《第40回》“コンピュータ・イン・コンピュータ”

Written by 山田 整＆“永久機関”

今回は「劇中劇」「紋中紋」の同類とも言える，ゲームのなかのコンピュータの姿について。次々回は「ファースト・コンタクト」。文明をはじめとした「異なるもの」どうしの出会いがテーマ。次々回は「カルチャー・ギャップ」。日米ソフトの傾向の差をはじめとした，作品における「感覚のちがい」を取り上げる。

計算機？ 頭脳？

コンピュータがこの世の中に存在するようになってから，まだせいぜい半世紀しかたっていない。しかしその便利さ，汎用性(はんようせい)からそれはあっという間に世界中に広がり，とくに先進国と称する国においては「電子回路による各種の機械の制御」なしの生活はすでに考えられなくなっている。

今でこそ「コンピュータ」で完全に通じるアメリカ生まれのこの機械だが，日本に登場した当初はふたつの訳語が与えられていた。ひとつは「電子計算器」，これは英語の「COMPUTE（計算する）」の直訳だ。最近ではPentiumIIだのWindows95だの，表面的な名前ばかりが先走って案外忘れられがちだが，「1と0のつらなりを高速で処理して結果を出力する機械」がコンピュータの本質であり，この言葉はそれをもっとも明白に示している。

そしてもうひとつの訳語が「電子頭脳」。もとはSFやロボットもので使われていた言葉だが，要はコンピュータを「考える機械」とみなすものだ。もちろんベーマガを読んでいる人なら，コンピュータに「生物のように思考する」能力がないことはご存じだろう。しかし，しかるべきソフトを組みこんだコンピュータが示す挙動は，ときとして生物的であり，まるで意志を持っているもののように見えることも事実だ。そして奇(く)しくも2種類の訳語が示すように，現在のコンピュータ・ゲームにおけるコンピュータ自身のあつかいかたには，以下のふたつの形があるように思う。

道具としてのコンピュータ

コンピュータに付きまとっているイメージないし誤解はいくつかあるが，最近では「コミュニケーションの道具としてのコンピュータ」というものが（ゲーム世界で）メジャーになりつつある。

いちばんよく見るかたちが，情報収集や処理のためにハンドヘルド・タイプが使われるというもの。とくに海外のAVGではポピュラーになっており，CAI工作員の活動を描いた『スパイクラフト』では，ネットと結んで最新の情報を取り入れるほか，画像分析といったことにまで使われている。

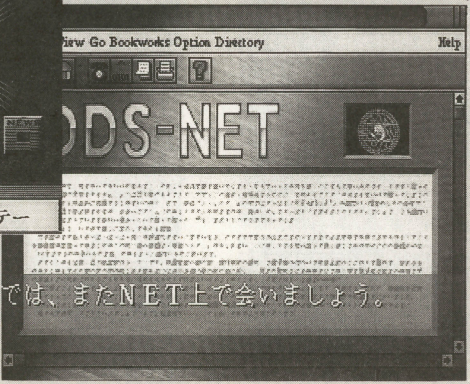
その発展型がコンピュータ・ネットワーク内の仮想空間（いわゆる『電脳空間（サイバースペース）』）がゲームの舞台となるものだ。SFで生まれた概念だが，最近ではゲームでも増えてきており，代表例は，プログラム同士が格闘する『ゼロディバイド』，ネット上で人間が怪物化する謎を追う『VIRUS』であろう。ひと昔ほど前になるが，コンピュータ・ウィルス（もどき）をつくって互いのプログラムを破壊しあう『コアウォーズ』などという名（迷？）作もあった。

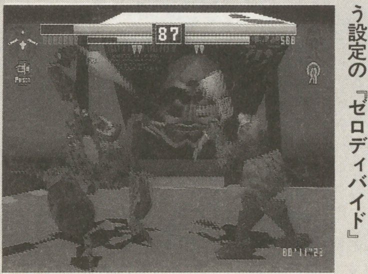
だが，これらよりも先に，上のふたつの要素をゲーム内にうまく取りこんだ名作がある。『女神転生』シリーズである。複数の悪魔から新しい悪魔を作り出す「悪魔合体」や，キリスト教をベースにした独特の世界観ばかりが有名になってしまったが，このシリーズのもとのコンセプトは「悪魔を呼び出す道具としてのコンピュータ」だった。とくにファミコン版の『女神転生2』では，導入部にてゲーム内でRPGを行ない，ゲームをクリアした途端に，そのなかの悪魔が現実世界にあふれ出すという演出がなされていて，非常に印象深いものだった。

今後の発展により，コンピュータはさらに新しい「顔」を見せてくれるだろう。非常に楽しみである。　（齋藤 通彦）

▲『スパイクラフト』より，ネットの画面。最新情報を取りこみ，捜査に活用する。専用機による画像解析もできる

▼『真・女神転生～デビルサマナー』より。コンピュータ・ネット上での会話からゲームがスタートする





◀プログラムが殴り合うという設定の『ゼロディバイド』

反乱するコンピュータ

昔，少年チャンピオンに『スーパー巨人』というマンガがあった。ワンボード・マイコンを組み立てた少年が，まずPRINT文を試してみようと「こんにちはご主人さま」と表示するプログラムを入力する。ところがディスプレイに表示された文字は……

「私ハすーぱー巨人ダ
　オマエハ私ノ主人デハナイ」

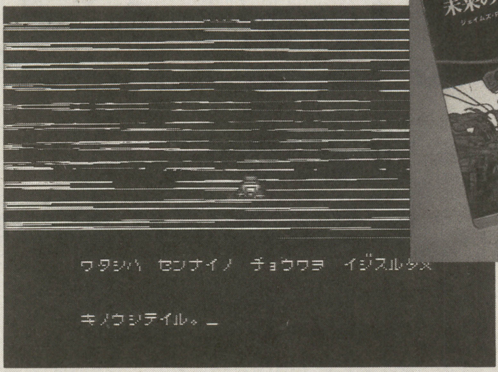
以後，少年は人類支配をくわだてる巨大コンピュータとの戦いに引きこまれていく，というもの。読んだ当時はかなりバカな話に見えた。コンピュータはあくまでも道具であって，人間がデータ入力をまちがえなければ道具がまちがうことはないからだ。

ところが以後のゲームの世界でも，「反乱するコンピュータ」を描いた作品がいくつか出ている（たぶん映画『2001年宇宙の旅』あたりの影響なのだろうけど）。古くは『ラグランジュL2』あたりにはじまり，近年でも『ライブ・ア・ライブ』に船の最高コンピュータが人間に反乱，人間に忠実なロボットがこれに立ち向かうという話がある。敵のマザー・コンピュータがボスであるシューティングものも多い(『ゼビウス』『レイフォース』なんかがそう)。どれもそれぞれに工夫をこらしてあるのだが，しかし根本のところで納得できなかった。コンピュータの反乱なんて，そんなことが本当に起きるのか？

起きる。WindowsやMacを使うようになって，やっとわかった。特定のプログラムは特定のマシンやOSと「相性が悪く」(なんとアナログなセリフ！) かなり苦労しないと動かない。そのうえ人間のデータ入力にかかわりなくエラーは起きる。もはや立派な反抗である。このうえ作った人間でさえわけがわからないぐらいに世界のコンピュータ・システムが巨大化した日には，発狂や反乱ぐらいは必ずやるだろう。それが「コンピュータの意志」であるか否かはまた別として。

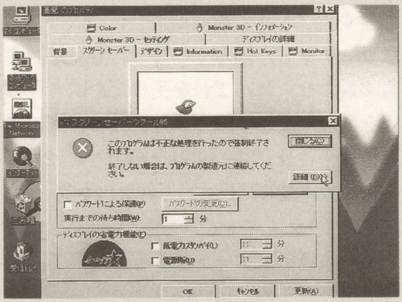
「私ハすーぱー巨人ダ
　オマエハ私ノ主人デハナイ」

（桂令夫）



▼『ライブ・ア・ライブ』より，コンピュータと対話するロボット

▲コンピュータと人間の対立を描いた傑作SF2作品。これを読めば，キミもコンピュータ不信におちいることまちがいなし


▲コンピュータの反乱。キミも目にしたことがあるはずだ

夢の箱，パンドラの箱

パーソナル・コンピュータが「夢の箱」と呼ばれていたのはいつまでだっただろう。

ここ10年ばかりで，コンピュータの性能は格段に上がった。学校や会社で使われている数も大幅に増えた。だがそれは「何でもできる夢の箱」として購入されたわけではない。特定の目的を果たす道具としてあつかわれているにすぎない。実用性に夢や希望が入りこむ余地はない。だからそれは「ワープロや表計算や通信ができる計算器」にすぎない。

だがそんな時代の流れにもかかわらず，「コンピュータが反乱！」などというストーリーのゲームはいまだに発売されている。売れるということは，設定にリアリティがあるということだ。なぜだろう？　読者の樋口泉氏からの投稿のなかに，こんな一文があった。

『……いっぽう，コンピュータはすでにありふれたものとなっていますが，まだ，何ができて何ができないということがはっきりとわかってはいないからこそ，人工知能の反乱だとか，なぜか暴走して人間を全殺する意志を持ったとかになるんだと思います……』

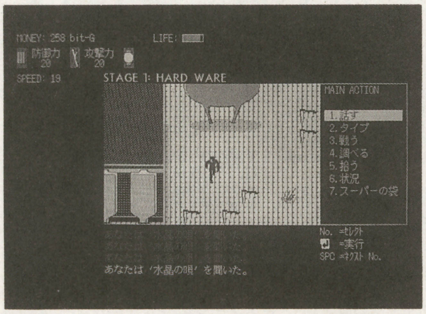
テレビや自動車に恐怖をおぼえる人はいない。それがどうすれば危険かを理解しているからだ。しかし高度に複雑化したシステムをそなえたコンピュータは，ときに制作者すら予想しない反応を返すことがある。さらに最近のネットワークの発達は，「コンピュータ・ウィルス」をはじめとする危険な因子が外から入りこむ可能性さえ生み出している。

近づくと何か悪いことが起きるのではないか。自分に害をもたらすのではないか。身近にありながら，未知の部分を色濃く残すもの。開けると悪が飛び出すパンドラの箱だ。

だが，未知なるものであることは，そこに可能性が秘められていることの証拠でもある。現にコンピュータは，かつては夢想の領域にあった多くのことを実現してきた。この先もきっとそうだろう。コンピュータは今でも夢の箱なのだ。それがあまりに当たり前になってしまったために，誰も気づかなくなったのだとしても。たとえそれがパンドラの箱であることと背中合わせだとしても。

そしてその種の「実現途上の夢」は，小説やその他の創作作品のなかにまず最初に現れる。とくにゲームのなかに描かれるそれは，コンピュータそれ自身を表現媒体とするゆえに，もっともリアルな夢を見せてくれる。

コンピュータのなかに描かれる未来のコンピュータの姿こそ，人々がもっとも実現を望む（恐れる）コンピュータの姿にちがいない。

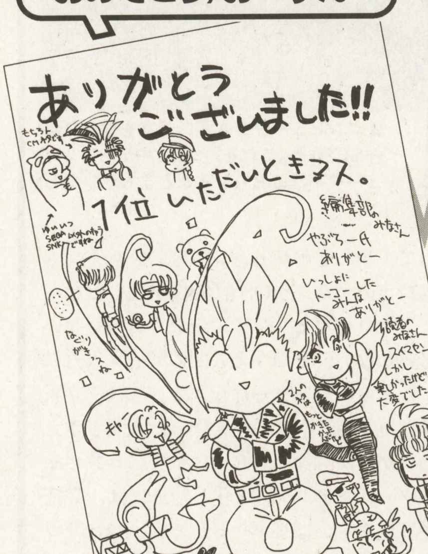


▲アスキーの『インサイダーズ』。魔王にひきずりこまれたコンピュータ世界で冒険するRPG

▲『オブシディアン』より。コンピュータの発達は，便利さと危険のとなり合わせ

読者の闘技場 in 秋休み

おめでとう, おーすん



賞品は高速モデムだ!!

宴(うたげ)はおわり, 戦士たちは, しばしまどろむ

先月で無事に, 投稿コーナーである『読者の闘技場forWindows95』が満期12回をもって終了した。土壇場のエナジー・ドレインを食らったみるきぃぷりんは不幸だったが, とにかく優勝したのは, おーすん(左イラストの作者)である。コメントをもらってみた。

「どーも, おーすんです。スイマセンねー, 1位なんてもらっちゃって。1年前には闘技場で優勝狙おうなんて, ちょっとも考えてなかったんですが, 1月号の闘技場で1位になってしまったもんだから, そのままズルズルとハマってしまったんですね。個人的には闘技場はベーマガで一番浮いているコーナーだと感じていますが, さらに高みをめざして浮きまくってほしいと思ってます」

前担当者である陽の字!が就職を理由に退いたあと, 闘技場は選考会を強化, より広い層の読者を投稿の道に引きずりこもうとした。結果として, いままで中堅に甘んじていた上記おーすんのような「さわやか派」や, 恥じらいのあった女性投稿者がかなりの比率を占めるに至った。担当であった薮良小路(24)はこのまま原始「読者の広場」状態にまで押しもどす腹づもりであったらしいが, ほかの投稿コーナーと一線おくべしとの意見が読者から多数よせられ, これを受けたやぶらーは担当を辞任, 後任に保多手力也(23), 副担当として片平番長(年齢不詳)を指名した。2人ともベーマガ本誌にはほとんど顔を出さない(ように見える)ライターではあるが, 早くも来月から新闘技場をスタートするそうなので, 読者は気をひきしめてほしい。

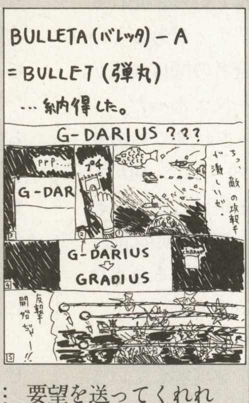
・御意見募集・ 次代の闘技場を作るのはキミたちだ

「読者の闘技場」は, ゲームやコンピュータに関するネタをハガキで募集し, おもしろいものはジャンジャン誌面に載せてしまおうというコーナーだ。1枚でもハガキが載ると, 経験値と称してポイントがつき, 全12回の会期中に獲得した経験値の総計により優勝者が決定される。

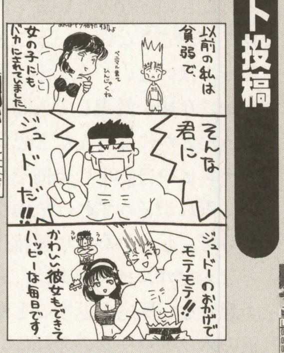
募集の締め切りは原則として毎月15日。それを過ぎると翌月の選考にまわされることになる。その他の仕様についてはまったく未定だが, これを読んでいるみんなが, こうしてほしいというアイデアや要望を送ってくれれば, それは可能なかぎり実現するだろう。エナジー・ドレインをやめてほしいとか, こんなコーナーがほしいとかだけでなく闘技場を根本からくつがえすアイデアを募集。とりあえず今月の15日までに集まったハガキでたたき台を作ってそのまま新闘技場を開始するので, どんどん投稿してくれ。景気づけに早くも送られてきた作品を載せよう。

投稿先:電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場(仮)」係

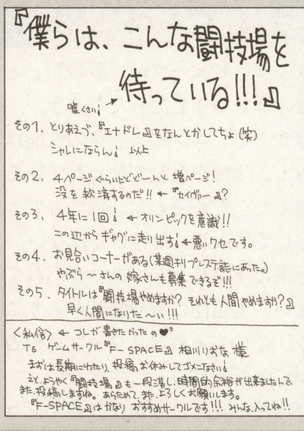
◎イラスト投稿



◀▼基本はやはりイラスト投稿。なんたって目立つし, もらえる経験値が多い! 基本的にはタテ描きが中心になるはずなので注意してほしい

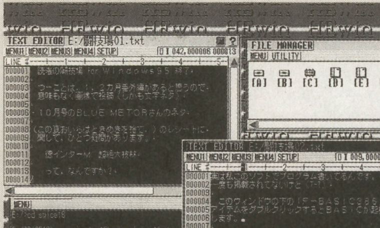


◎文章投稿



◀1枚に限度をわきまえてネタを書くと, 写植屋さんが明朝体やゴシック体にしてくれる部門だ

◎画像投稿



▲「読者の遊技場」はプログラムも送ってきたけど, せめてDATA文とか使ってほしかったなぁ

大ボケ

▶狙っていようとなかろうと, 見た者のあらゆる活力を奪い去るネタには相応の待遇をしよう

読者の意見 ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。季節は秋になりましたが，夏休みの宿題だった読者間レビューの発表会を……と思ったものの，みなさんからの宿題の提出状況が，どうにもいまひとつでした。なんとなく，夏休み明けの先生の気持ちがわかるような気がします。むう。というわけで，規模は大幅に縮小しましたが，今月後半ページにて発表会をやっていますので，キチンと提出してくれたかたがたはご安心を。

タイトル・イラストは，北海道札幌市・**月代銀猫さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，はじまります。

キャラクター 女性キャラに露出は必要？

最近の対戦格闘ゲームで，不愉快に感じること。それは，学校の制服を着た女性キャラクターを使用できるものが目につくことです。

女性の私からこの姿を見ると……「何でこんな動きにくい姿で闘うのか？」と，いつも思います。その制服のキャラが勝ったときのリプレイで，ミニスカートがひるがえったときのブルマなどのアンダーを，すごいアングルから見たときは，さすがに気分が悪くなってしまいます。また，一部のゲーム雑誌では，「この制服を着た女性キャラに，ある男性キャラの特定の技をかけると，いい光景が見られる！」と，とてもゲーム雑誌とは思えないような記事を載せたり……。とても悲しくなりました。

とは言っても，以前このコーナーで「女性キャラの露出度の高いコスチューム」の話が出てからだいぶたつのに，いまだにゲームの世界では改善されていませんし，それどころか女性プレイヤーの中には「そのキャラクターがかわいいからいい！」という人も増えているんですよね。「女性軽視」という言葉は，ゲームの世界では「古い言葉」になってしまったんでしょうか？

【神奈川県相模原市・**よしはらあずさ？歳**】

■山田：いわゆる「男性にウケるのを狙った女性キャラ」に関して，以前からいろいろ言われてきましたが，最近は逆に「女性にウケるのを狙った男性キャラ」も増えてきています。これは一見平等なようですが，キャラが「ウケる」要素の範疇（はんちゅう）が性的表現にまでおよぶことを考えると，やはり「男性にウケるのを狙った女性キャラ」は，女性の目に不快に映ることが多いものと思われます。一部ゲーム雑誌の記事も，「男性にはウケるから」という理由だけで掲載されたのでしょうが，ゲームの中に限らず周辺の環境には，いまだ根強く「男性本位（＝女性軽視）」という意識が残っているのかもしれません。

批評① 見た目でゲームは判断できない！

以前，ある雑誌でギャルゲーを特集していた。いろいろな意見が載っており，とても参考になったが，ひとつだけ気になることがあった。それは，ギャルゲーを非難している人のほとんどが，実際にはプレイせずに批評していたことである。

内容も浅はかで，「最悪，異常」「サターン堕落の元凶」といった言葉が並び，納得できる非難理由がほとんどなかった。「プレイしたことはないが……」という前置きも目立った。たしかに，嫌いなモノには触れたくないのだろう。だが，それらのゲームを見た目だけで批評してよいのだろうか？

最近のゲームは，画面写真だけではおもしろさは伝わらない。グラフィックも重要な要素だが，それ以上にサウンド，シナリオなどいろいろな要素が組み合わさって，ひとつの芸術作品とも言える完成度を持っている。『リアルサウンド』のような，画面がないゲームまである現在，プレイせずに非難するのは時代遅れであり，まともな批評ではない。

ギャルゲー賛成派の中には，「反対派だったが，プレイしてみると楽しく，賛成派になった」という人もいた。プレイしてみることで，偏見から抜け出した人もいる。

本当に嫌いで触れたくもないのなら，触れないでいいだろう。だが，プレイもせずに自分のかたよった考えを押しつけてほしくない。非難したいのなら，まず非難しているものを実際にプレイし，どういうものか知ること。それから批評すれば，より具体的な理由を見つけだすことができ，みんなが納得する意見を言えるだろう。自分のかたよった考えだけでは，浅はかな批評しかできない。批評するなら，実のある内容の批評をするべきだ。

各ゲーム・メーカーは，ユーザーの具体的な批評を求めている。抽象的な内容では進歩しない。ゲーム業界の発展のためにも，偏見にとらわれた批評はやめよう。

【富山市・**Ino-va or SYS18歳**】

■山田：“ギャルゲー”と呼ばれるゲームに関しては，そういったゲームを喜ぶ人と，毛嫌いする人とに極端にわかれるようです。ただ，嫌悪するゲームをののしることは簡単ですが，そこからいい点を見つけだし，認めることはむずかしいことです。逆の立場から物事を見てみることも，批評には必要でしょう。

主張 「それなり」のゲームはいらない

「なぜ意見の交換が減ってきたのか」を考えると，9月号の最後の欄で山田氏の述べられている「それなりに満足できるゲーム」の数がとても多いことが原因ではないでしょうか。

極端な言いかたですが，それらのゲームはクリアしたあとには「なにも心に残らなかった」と言えるでしょう。「それなりに満足できるゲーム」は，「それなり」に作られていると思います。つまり，どのへんが主張したいところなのかが見えてこないのです。

最悪の場合は，主張している部分がゲームの中に置かれていないのかもしれません。だから，クリアをしても「なるほどね」で終わってしまうのです。このことを悔しいと感じるクリエイターがもう少し増えてくると，ゲームをとりまいている環境も大幅に変わってくると思います。

そういうわけで，責任を持ってゲームを模索している飯野賢治氏や，制作チームの自主性を尊重したマリーガルプロジェクトに期待をしているのです。

【東京都足立区・**レプラコーン？歳**】

電子メールのアドレスを記載した投稿も増えてきました。読者間で意見交換もいいかも？

人類全能化計画

技・能・体

-GYNOTAI-

「人類全能化計画」、なにやら怪しげな計画名ですが、このゲー
ムは自己の能力を開眼させることを目的とした（?）ゲームです。
測定方法は至って簡単で、3個のボールを投げて、スクリーンに
ヒットさせることにより、ターゲットを破壊したり目標を達成した
りすることが出来ます。測定能力はタイトル通り「技」「能」
「体」の3つです。
それぞれの能力測定には様々な種目があり、「技」は「反応精
度」など4種目。「能」は「計算能力」など4種目。「体」は「反
射神経」など8種目あります（子供モードは若干減ります）。それ
ぞれの能力で1種目づつ測定するので、1回のゲームで3種目、種
目の組み合わせは実に 128種類あります。種目によって難易度が違
うので、自分の得意な種目を選択することが重要です。それぞれの
種目の結果は「能力開眼度」として、開眼率とA+～E-の15段階で評
価されます。
ゲーム終了後には結果が「全能者育成計画書」としてプリントさ
れます。それには、それぞれの能力と総合の結果（能力開眼度）、
結果を基にしたコメントと、全能者になるための指令（笑）が書か
れています。コメントと指令はかなり笑えます。
このゲームの最大の特徴といえば、なんと言っても「体全身でプ
レイする」ということです。各種目とも基本的に速さが重視される
ので、種目によっては手が3本くらい欲しくなってしまいます
（笑）。スティックにボタンの手先重視のゲームが多いゲームセン
ターで、こういうゲームは重要だと思います。
他に、みんなでわいわいやるのもオススメです。前のプレイヤー
と同じ条件で測定できるので、直接比較もできます。また、1回あ
たりのプレイ時間もそれほど長くない（3分くらい）ので、他のゲ
ームのように仲間を待たせることがありません。
ゲームセンターでちょっとした運動が出来るこのゲーム。座って
画面と向き合うだけでなく、ストレス解消に力一杯ボールを投げて
みてはいかがでしょう?
あ、そうそう。油断して、突き指などしないように（笑）。

1997/ 9/ 8 Mon.
新谷　剛史（17）

福島県いわき市
E-mail:t_nitani@ma2.justnet.ne.jp（←変わりました）
URL http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/index.htm（←祝開設）

夏休み宿題発表会
～読者間レビュー～

宿題その①

『技脳体』（ナムコ／アーケード）
◀【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……山田：『X-DAY』や『アブノーマルチェック』など、ナムコの一連の診断ゲームは、着眼点の良さもさることながら、万人を楽しませる内容に仕立てるという、ゲーム化のうまさにも感心させられます

宿題その②

『ファイナルファンタジータクティクス』（スクウェア／PS）
▼【茨城県竜ヶ崎市・稲村サ吉19歳】……山田：緻密な配慮がすみずみまで行きとどいており，高い評価を受けている作品です。細部の世界設定が曖昧なゲームが多いなか，確固たるひとつの“世界”を形成した点が好評だとか

読者間レビュー　　　スクウェア／SLG+RPG

ファイナルファンタジー・タクティクス

スクウェアのRPGの良さは他のメジャーなRPGの幹となっている楽しさとは別なところにある、と感じている人は多いのではないだろうか。

プレイヤーを物語の世界へと引き込む大きな要素、”スクウェアRPG”を別格の地位に据えさせているもの――――それは作品全体を通しての「雰囲気」だ。

「雰囲気」は時として風格であり、開発者のセンスであり、作品のイメージにも大きな影響を及ぼす。魅力的なキャラクター、ストーリー、音楽、そして描き込まれたグラフィック。大抵の場合、それぞれ個々にクオリティを高めようとすれば、その質の向上に比例して全体的な調和のバランスをくずしてしまう。バランスの悪さは「雰囲気」を破壊し、作品のイメージをも台無しにしてしまうものである。

ファイナルファンタジー・タクティクスのプレイヤーを魅了するリアルな世界観の確立は、ストーリーからセリフの言い回し、そしてシステムに至るまでのすべての要素における、洗練かつ計算された絶妙なバランスによるものに他ならない。

F．F．T．のアトモスフィアは、正に芸術と呼ぶにふさわしい。

7／20　　稲村　サ吉

わくわくする対戦格闘ゲーム

わくわく7

アーケード/ネオジオ/セガサターン

まずはじめに、わくわく7は、イマイチ知名度低いし、ベーマガにコマンド表がのらなかったりしたけど、決して百番煎じの格ゲーとは思って欲しくない。わくわく7は、「多彩な技を駆使した駆け引きの楽しさ」と、それから「ハラハラアタックの爽快感」を味わう、単に勝つこと以外の楽しみ方があるゲームだとわたしは思ってます。

基本システムは攻略本にゆずるとして（決して煩雑ではないが）、まずはバランスについて。わくわく7は、キャラ間の格差もなく、それぞれの技のバランスも高水準でとれている（ある程度やらないとわからないと思うが）。そのため、「これだけやっていれば読まれていても勝てる」という安易な戦い方はできなくて、「待ち」も容易ではない。飛び道具は通常技で打ち消せ、中段攻撃も全員に用意されている。単純な戦い方では読まれて返されてしまう。対戦相手の行動を読み、多彩な技で戦う、駆け引きの妙味を味わって欲しい。

また、わくわく7には、「ハラハラアタック」というシステムがある。絶大な攻撃力を持つ上、ガード不可能だが、技が出るまでに2～4秒間スキだらけになる上、デカデカと「ＷＡＲＮＩＮＧ」と表示されるもの。確実にヒットさせる方法はまずないが、ある意味わくわく7を象徴するシステムです。勝つためには要らないが、決まると爽快なので、ぜひとも何とか使ってほしい。なおダウン時間は前のダウンからこのダウンまでに受けたダメージに比例する。参考にどうぞ。

忘れてはいけないのがキャラクター。個性的なキャラクターが揃っている。別にアクが強いとか濃いとかいうわけではなく、好感の持てるキャラが揃っている。ぜひ実際に見て欲しい。私はティセが気に入っているが。

いままで長所ばかり書いてきたけれど、欠点がないわけではありません。人にもよるとおもいますが、キャラ数が7人だけだとか、ゲームスピードはVセイヴァーとかと比べると遅いというところです。私は特に欠点だとは思えませんでしたけれど。

最後に、わくわく7はゲーム的にイヤらしい戦法が取れないし、ゲームスピードも速くないので初心者にも遊んでほしい。私としてはわくわく7はもっと評価されてもいいと思っているので、とりあえずアーケードで試してみてはどうでしょうか?

1997／08／10（SUN）

福島県いわき市／佐川裕樹（17）

宿題その③

『わくわく7』（サンソフト／アーケード）
◀【福島県いわき市・佐川裕樹17歳】……山田：対戦格闘ゲームのキャラの多人数化やシステムの複雑化が進むいっぽうで，その変化についていけないプレイヤーも増加しています。初心者向けという内容は大歓迎ですね

▶東京都新宿区・ぶんちょ

～「ゲーム」そのものに対して～

僕は最近ゲームをしない。時間が無いのもあるが、僕はこう考えた。
「ゲームから学びとれるものは少なすぎる」と。
もちろん、ゲーマーの方々はそんな事を考えず、面白いから、ゲームをされているのだと思うのですが、僕は「時間のムダ」とまで思ってしまう。
価値観の違いといえば、それまでだが……。
ゲームをする というのはどういう事なのでしょう。
僕は昔、「エーベ」にハマりましたが今ではなつかしい思い出…。

← 自画像じゃないです…

ゲーム

ゲームからなにが得られるのか？
◀【兵庫県姫路市・高田 明17歳】……山田：「なぜゲームをするのか？」という根幹的な疑問にぶつかったことのある人は、案外多いかも知れません。おもしろいから、習慣だから、やることがないから……一度自分に問いただしてみるのもいいでしょう

「東京ゲームショウ'９７秋」雑感

寝坊した、と思った。朝早くに行こうと思っていたのだが、もうすでに早いと言える時間ではない。結局、海浜幕張駅に到着したのは１０時４０分だった。気の遠くなるような行列は、すでに駅まで達していた。まあ、しょうがない。並ぶしかない。

東京ゲームショウは３日間行なわれた。そのうち一般人が入場できるのは９／６・７の土日。私が行ったのは日曜日の方だった。土曜日の方が空いているという予想もあったが、ゲームショウに行く目的の一つに「ぱよえ～んツアー全国大会を見る」がある以上、日曜日は外せない。入場料１０００円＋交通費がかかることを考えると、土曜日に行くことには二の足を踏んだ。

さて、列に並んだわけだが、意外と列の進行は速かった。長い時間同じところに留まっているということはなく、常に少しずつ進んでいる感じだ。これなら案外早くは入れるかな？　などと思ったのは甘かった。予想外の方向に進む列。どんどん会場から遠ざかっていくではないか！　結局会場には入れたのは正午をとうにまわってからだった。しかし、前売り券をもっていた人は別の方向に誘導されていたので、事前に券を買っておけばこんなことにはならなかったのかも知れない、と後悔。

会場内は混雑していたが、よく見ると特定のブースの周辺が特に込んでいるようだった。特に混雑しているブースの周辺では、通路で立ち止まらないようにとの誘導がなされていたが、それでも通路は混雑を極めていたので、単なる移動の時にはこれらのブースを避けるようにした。

セガブースで『シャイニングフォースⅢ』をやってみた。しかしたったの５分では、どういうゲームなのかも分からないまま終わってしまった。実際には５分以上やってしまったと思うが、後ろで待っている人のことを思うとどうも決まりが悪かった。

４時くらいになるとさすがに混雑も緩和されてきて、あまり並ばずとも実際にゲームに触れることができるようになった（もちろんブースによる）。いろいろと販促物を貰いながら各ブースを見て回る。この販促物はここでしか貰えないものや、技巧を凝らしたものなど楽しいものがある一方で、一瞥しただけでゴミになるようなもの（もちろんごみ箱にね。まあ、私は一応持って帰るけど）まで様々だ。『リンダキューブ アゲイン』や『カオスシード』の小冊子は面白かった。

エニックスの『七ツ風の島物語』をプレイすることができた。ある程度謎解きの要素もあるようだ。少し詰まったらふらふら歩きながらいろいろなものに触れ、そのうちに答えに気がつくという感覚が楽しそうなゲームだった。ところがブースの人が親切にレクチャーしてくれるのは大変結構なのだが、謎の答えまで平気で教えてくるのには閉口した。この人は詰まって面白くないと思われるのを恐れたのだろうか。少し進むと絶対買いたいと思ういいシーンがあったのだろうか。それとも順番待ちの人の事を気にしたのだろうか。いずれにせよ、これ以上謎の答えは知りたくないと思い、逃げてしまった。

混雑は思ったほどではなかったが、それでも疲れることに変わりはなかった。私は普段、余りジュースは飲まないのだが、この日は５回も飲んだ。それにしても、東京ゲームショウに来られるのは関東に住んでいる人の特権のようなものだ。そりゃ中にはもっと遠くから来る人もいるが、そう簡単には来れないだろう。お金も時間もかかる。千円単位の交通費と一日の時間で来られるのは関東だけだ。関東に住んでいるゲームファンは幸せものだ。できれば、みんなに幸せになってもらいたい。

報告

東京ゲームショウ'97秋見聞録
▲【埼玉県春日部市・若松朋久20歳】……山田：私も行ってきました。各ブースでは趣向を凝らしたアトラクションがあり，いろいろと幅広く楽しめました。こういったイベントは，やはり全国各地でやるべきですね

ゲーム批評のあり方についての提言

批評というからには、まず単なるゲームの紹介にとどまってはならない。そのようなものは数多く発行されているゲーム雑誌を読めば済むことである。批評にまで文章を高めていくには、文章そのものがゲームとは別個の作品でなければならない。作品であるからには、みなに鑑賞してもらい、堪能してもらい、評価してもらう必要がある。

ゲーム批評など、取るに足らぬ社会には無益の存在である、という人もいるかもしれない。自分も過去はそう思っていた。しかし歴史が下るにつれて、人間は枝葉末節の取るに足らぬことにまで関心を寄せてくるようであるから、現在無益であるからといって将来もそうであるとは言い切れぬ。現在は趣味道楽の域を出ぬゲームが、将来は文化芸術の域にまで達することは大いにありうることだと私は考えている。現在ゲーム批評を行っている人たちは、後にその分野の先駆けとして脚光を浴びることもあるかもしれない。

このような現状に対して我々は今何をすべきか。まず評論家とは、評論の対象となる作品を作る人間よりも、下等で余計な存在である、ということを認識すべきである。もちろんゲーム製作者が評論をも行うというなら話は別である。そして評論する者たちは、評論文を作品の域にまで達せしめるための努力をすべきである。現在のゲーム評論家という輩は大変に不真面目な者が多いが、不真面目な評論が時代の流行や風潮に乗って一時的に注目を浴びることがあったとしても、長い歴史の淘汰を経て、永遠の価値を持つ評論がそこから生まれてくるとは考えにくい。我々は、真剣に評論に取り組むべきである。

以上、普段は不真面目にしか考えられぬ事柄についてまじめに書いてみましたが、遠い将来においてはゲーム評論が、文学評論や映画評論の域にまで達せぬとも限らぬので、案外笑うべきものでもないと思っております(大笑いされることになるかもしれませんが)。

By 偉そうなことを言ってはみるものの実生活ではまるで駄目な H.N. (22)
電子メールアドレス　miyako_v@mvc.biglobe.ne.jp

批評②

「作品」に対して，「作品」たる批評を
▲【広島市・H.N.22歳】……山田：ゲームを正当に評価するためには，遊戯としてのルールや各種演出効果の必然性など，細部にいたるまでの検証と洞察にもとづいた批評が必要となります。そういった正当な批評を実践するために，プロであるゲーム・ライターが存在しているはずなのですが……

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。
投稿のあて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

◆大阪府豊中市・榊原架威
★KOFは今年で4作目。彼らはどうしてるんだか…。（もちろん'94のあのチーム）

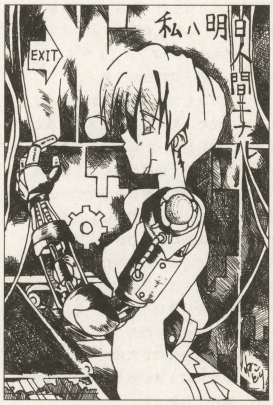
◆神奈川県厚木市・裕み
★燻銀みたいなイラストですね。…トーン貼りにかかった時間はいかほどですか？

◆東京都町田市・チュウ犬あつみ
★ポケモンウイルス急激に増加中のようですね…。人のこと言えませんが（苦笑）

◆鹿児島市・かみら
★こんな平気な顔していられるんでしょうか…。怖いのは嫌いですよ…。

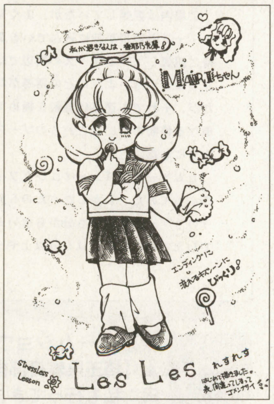
◆大阪府豊中市・にんじんきらい
★安心してください。ベーマガは続きます！…影さんが暴走しないかぎりは（笑）

◆栃木県小山市・ねことりやすきち
★「人造人間」…オリジナルの設定なんかも書き添えたいんですがスペースが足り…



◆三重県津市・コアラX → つちきみとせ
★カエルの為に鐘は鳴る…5年も前のゲームなんですね。つい最近という気がして…

◆熊本県玉名市・カッちゃん
★このゲーム知りませんでした（汗）先日お店で見つけました。勉強不足でした。

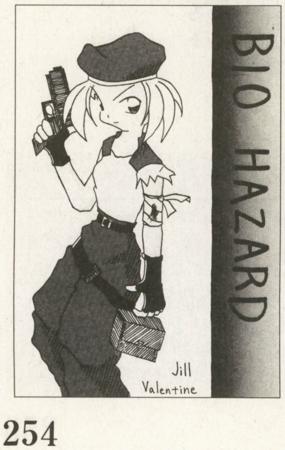


◆京都市・渡瀬右京
★関係ないんですが、七枷さんのイラストは一枚もありませんでした。はて？

◆北海道札幌市・月代銀猫
★黒い（？）羽根をもった女性です。印刷だと羽根の部分が潰れてしまうかも…。

◆滋賀県彦根市・谷橋衣論
★個性の強いイラスト。何にも負けない強い意志が伝わってきます。

◆大阪市・原田竜介
★バイオの発売ラッシュに合わせて、バイオなハガキの投稿数増殖中。



今月のお相手
編さん

お便り募集中です！

☆「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト・ハガキ、サークル告知を常時受付中です。黒インク、ペン等でかいてください。鉛筆・色ペンなどのハガキは掲載できません。住所・氏名（P.N）記入の上、マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで

中国・陳志行氏作『Handtalk』3連覇達成！

対局囲碁ソフトの世界一決定戦「FOST杯」レポート

コンピュータ囲碁ソフト選手権大会では世界最大規模といわれる『FOST杯囲碁ソフト選手権大会』（科学技術融合振興財団（FOST）主催）が，8月27，28日の両日，名古屋市内にある名古屋国際会議場で開催されました。さっそくレポートしてみましょう。

コンピュータ「囲碁」の地位

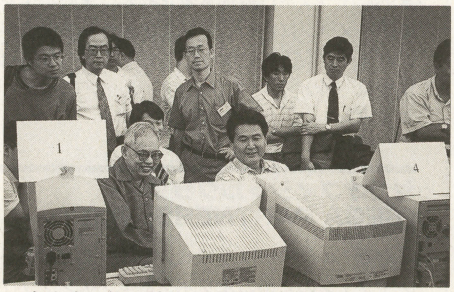
コンピュータに人間と同じような思考回路を持たせる人口知能（AI）の技術は年々飛躍的な進歩をみせています。オセロゲームの世界ではすでに人間に勝つソフトが登場しており，チェスの世界でもコンピュータが人間に勝利したというニュースが最近話題となりましたよね。

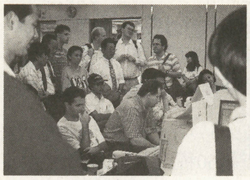
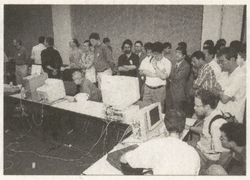
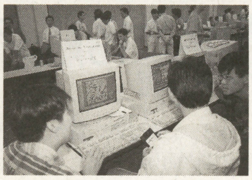
一方囲碁は，高度な思考システムが要求されるため，いまだに人間を超えるソフトは登場していません。これまで開発されたコンピュータ囲碁ソフトはかなりの数がありますが，囲碁のルールがきちんと取り入れてあり，まともな手を打てるなど一定の水準を満たしているソフトはごくわずかしかありません。しかも，現在最強といわれるプログラムでも，その棋力は4～5級程度です。

9か国38の囲碁ソフトが集結

FOST杯は，東洋の伝統的思考ゲームである囲碁と最先端の科学技術の結晶であるパソコンとを組み合わせて，人間の頭脳にコンピュータの人工的な思考回路がどれだけ近づけるかを競うパソコン囲碁選手権大会で，今回で3回目の開催となります。

▶優勝した陳志行氏（右）

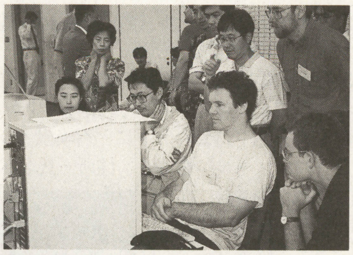

▲今大会1位の陳志行氏（左）と2位のケン・チェン氏（右）の対局には熱い視線が

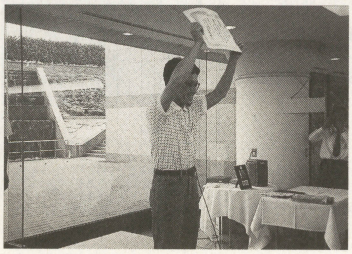



◀大会には海外からも多数参加。「スイス方式」で囲碁ソフト同士の熱戦が繰り広げられた

今大会は，人工知能分野でもっとも権威のある世界最大の国際会議『IJCAI (International Joint Conference on Artificial Intelligence)―97』が名古屋国際会議場で開催されたのに合わせて，IJCAIの公式イベントとして同じ会場で開催されました。

今回のFOST杯には，世界各国から現在国内で発売されている主要な囲碁ソフトを含む9か国38の囲碁ソフトが集結しました。対戦方式はトーナメントと勝ち抜きの要素をミックスさせた「スイス方式」で行なわれ，各ソフトがそれぞれ10局ずつ対戦して勝敗を競い合いました。

囲碁ソフトの研究は世界各国で盛んに行なわれており，今回の大会にも海外から数多くの参加者がありました。会場では，囲碁ソフトが対局しているパソコンを囲んで，あちらこちらで英語が飛び交うなど，さながら「囲碁サミット」といった状況で盛り上がりをみせていました。


▶3位のマイケル・レイス氏


◀技能賞を獲得した日本の田中正浩氏

▶Handtalkと対戦した石原かおりさん（小学3年生、2級）に話しかける陳志行氏

優勝の『Handtalk』には3級の認定が！

優勝したのは，中国から参加した陳志行氏作の『Handtalk（商品名「手段対局」，発売元＝光栄）』で，FOST杯では第1回からの連続優勝となり，圧倒的な強さで3連覇を飾りました。Handtalkは，今大会の活躍ぶりが認められ，FOST杯に協賛している財団法人日本棋院から3級の認定を受けました。昨年のFOST杯では4級の認定を受けており，今回さらに棋力を上げ人間の知能にまた一歩近づいたといえるでしょう。

2位は米国のケン・チェン氏作『Go Intellect』，3位は英国のマイケル・レイス氏作『GO4＋＋』が獲得し，日本棋院からそれぞれ5級の認定を受けました。また，技能賞として日本から参加の田中正浩氏作「琵琶子」が選ばれるなど，日本勢の健闘も光りました。

大会会場ではデモンストレーションとして人間対コンピュータの戦いも行なわれ，2～8級レベルの棋力を持った小学生の女の子と囲碁ソフトが熱戦を繰り広げるといった光景もみられました。優勝したHandtalkは，小学3年生で2級の石原かおりさんとの対局でも勝利をおさめるなど，今回認定を受けた3級以上の実力を感じさせました。

ベーマガ おたのしみプレゼント 11

1 『セガサターン・ビデオマガジン』10月発売タイトル号

毎月発行されている，おなじみの新作ソフト紹介ビデオ。新作紹介の画面写真を見ただけじゃねぇ…と思っている人は迷わずコレを選ぼう。ベーマガ本誌と合わせて見れば新作チェックは完璧！

提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

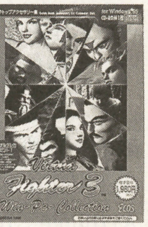
2 『ぱらPARAパラダイス』Windows95版ソフト＆マウスパッドのセット

TOWNSで好評だった竹本泉のキャラがかわいい生活シミュレーション・アドベンチャーのWindows95版。イベント・音声・グラフィックも大幅に増加。今回はマウスパッドもセットで。

提供：ファミリーソフト／3名様

3 Windows95用ソフト『バーチャファイター3 Win-PCコレクション』

好評発売中のデスクトップアクセサリー集。未発表作品を含めた壁紙60種以上を収録しているほか，カレンダーや，デジタル・オフィシャルガイドブック，キャラの絵柄を使ったスロットゲームなど，バーチャ3のキャラクターがキミのパソコンで堪能できる。



提供：イージー・コンピュータ・システム／3名様

4 セガサターン用ソフト『反射でスパーク！』体験版

今年12月に発売予定のアクション・ゲーム『反射でスパーク！』の体験版。“ディスク”を投げて相手を倒していくという内容。この体験版には1～4人で遊べる「みんなでバトル」と1人で遊ぶ「ひとりでGO」の最初のステージを収録。

提供：ジーク／2名様

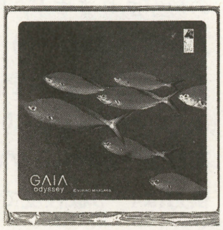
5 『モーターレイド』Tシャツ

9月末にアーケードに登場した近未来で展開するバトル可能な体感バイクレース・ゲーム『モーターレイド』。このゲームの発売を記念した非売品のTシャツ。黒地に黄色のロゴがかっこいいぞ。フリーサイズ。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

6 ハイブリッド版『GAIA odyssey』シリーズ マウスパッド

金羊社の10月から順次発売予定のエンターテインメント・ソフト『GAIA odyssey』シリーズの，素敵なマウスパッド。絵柄は8種，どれも美しい自然の姿が映し出されている。何が当たるかはお楽しみ。



提供:金羊社／8名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

『ARKS1000～めざせ究極の召還師（仮）』召喚獣イラスト大募集！

来年の発売に向け，クレフ インベンションで開発中のプレイステーション対応の新感覚カードバトル・アドベンチャー・ゲーム『ARKS1000～めざせ究極の召還師（仮）』。

現在，このゲームの顔となるモンスター“召喚獣”のイラストをユーザーから大募集。採用されればゲーム内のキャラクターとして起用されるうえ，『ARKS1000』公式イラスト登録証がプレゼントされるぞ。

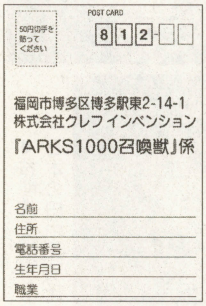
■募集内容：『ARKS1000』に登場する召喚獣イラスト

1.召喚獣イラストまたはイメージイラスト（ラフでもOK）

2.召喚獣プロフィール（名前・年齢・性別・必殺技・その他特徴…など）

3.召喚獣の属性（「動物・植物・魔法生物・魔物・精霊・アンデッド・その他」の中から指定）

■応募方法：官製ハガキに“召喚獣イラスト及びプロフィール”を描き，住所・氏名・生年月日・電話番号・職業を記入し，下記宛先まで。



名前：グルディン
属性：動物
地上に生息する最大の生物。
主に鉱山に住み、鉱物をエネルギー源としている。岩をも砕く強力な爪と、鉱物をも溶かす凶悪なブレスを武器とする。地下に住んでいるため、強烈な光りに弱い。
知能は高く、攻撃の意志を表わさない限り好んで戦うことはしない。

〠812　福岡市博多区博多駅東2-14-1
（株）クレフ インベンション『ARKS1000召喚獣』係

■締め切り：'98年1月31日（当日消印有効）

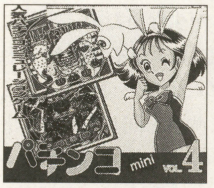
＊応募イラストは返却されません。また，ゲームのイメージに合わせてリライトされる場合があります。『ARKS1000』に関するすべての著作権は（株）クレフ インベンションに帰属されます。

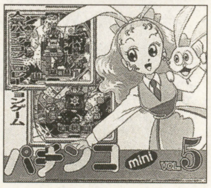
セガオフィシャルクラブ『SEGA PARTNERS』設立！

セガ・エンタープライゼスでは，セガサターン・ファンのためのオフィシャルファンクラブ『SEGA PARTNERS』（セガ　パートナーズ）

7 Windows用ソフト『パチンコmini』VOL.3～5

人気パチンコ・シミュレーション・ゲーム『パチンコClassics』のコンパクト盤『パチンコmini』のVOL.3～5の中からどれか1本をプレゼント。「キャラメルクエスト」「タイムゾーン」など，1本につき2機種をシミュレート。

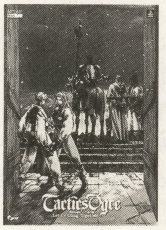


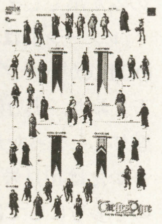


提供：アイ・エス・シイ／6名様

8 プレイステーション用『タクティクスオウガ』ポスター2種

スーパーファミコンで好評だった本格ファンタジーSLGがプレイステーションに登場。基本仕様はそのままに，さらに遊びやすく改良され，タクティクス・ファン急増か？美麗イラストポスター（しかも2種）は貴重品！





提供：アートディンク／6名様

9 セガサターン用『反射でスパーク！』消しゴム

今年12月に発売予定のアクション・ゲーム。色々な仕掛けが楽しめる(？)100を超えるステージや強力な敵キャラクター。4人まで遊べる「みんなでバトル」でパーティゲームとしても逸品。このゲームのロゴ入り“消しゴム”。よく消える。

提供：ジーク／10名様

10 セガサターン用『街』オリジナルテレホンカード

10月30日発売予定の，チュンソフトが放つサウンドノベル第3弾。スーパーファミコンで発売された前2作も好評で，発売を心待ちにしている人も多いはず。このテレカは東京ゲームショウでも，景品として配布されたもの。非売品。

提供：チュンソフト／5名様

'97年9月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は愛知県西春日井郡・**武市昌貴さん他1名**
【2】『グランディア～プレリュード』体験版ソフトは静岡県藤枝市・**渡辺壮樹さん他4名**
【3】『アーマード・コア』ソフトは北海道函館市・**乳井俊真さん他2名**
【4】『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL お試しディスク』は奈良市・**松山祥子さん他名**
【5】『片岡鶴太郎画集』は山梨県都留市・**佐藤美貴さん他2名**
【6】『ペーパーアートシリーズ』ソフトは長野県木曽郡・**古幡崇志さん他8名**
【7】『むしむしQ』ソフトは千葉市・**高岡　理さん他2名**
【8】『トラフィック・コンフュージョンⅡ』ソフトは島根県簸川郡・**拝藤　純さん他2名**
【9】『新　英雄伝説』ソフトは青森県八戸市・**竹内久雄さん他4名**
【10】『ザ・セトラーズⅡ』ソフトは大阪府交野市・**佐藤晋也さん他4名**
【11】『DEJIG LITE Christian Riese Lassen』ソフトは東京都中央区・**渡辺義勇さん他2名**
【12】『ウィザーズハーモニー』ソフトは宮城県桃生郡・**首藤峻英さん他3名**
【13】『ウィザーズハーモニー』「ヤジロー」カンバッチは岡山県吉備郡・**高鍋博昭さん他19名**
【14】『サイキックフォース』うちわは和歌山県海南市・**奥　誠司さん他4名**
【15】『ファイナルハロン』うちわは福島県大沼郡・**生田博文さん他199名**
【16】『ダイナマイトベースボール97』うちわは東京都小平市・**佐藤雄樹さん他9名**
【17】『People』「ぴぃちゃん」のキャップとマウスパットは福岡県久留米市・**水落正勝さん他2名**
【18】『トレジャーギア』ポスターは埼玉県桶川市・**沖本　健さん他5名**
【19】『マスター・オブ・モンスターズ』ポスターは大分県速見郡・**杉田英一さん他9名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：11月7日必着
発表：98年1月号（12月8日発売）

を設立。9月26日からメンバー受付を開始した。年会費は5,000円（税込）。メンバーにはメンバーズカードが贈られ，セガのテーマパークの優待など数々の特典が用意されている。

また，10月31日までに年会費を振り込めば，初回特典として『AZEL-パンツァードラグーンRPG-』の体験版CD-ROMがプレゼントされる。

■申し込み方法：ハガキに，氏名（フリガナ）・性別・生年月日（19○○年○月○日）・職業・郵便番号・住所・電話番号・日中の連絡電話番号・情報を見た雑誌名（マイコンBASICマガジン）を記入のうえ，下記住所まで送付。約2週間で「入会のご案内」が返送されるので，「入会のご案内」にもとづき，手続きをとる。

■問い合わせ・申し込み先：〒150　東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル　セガパートナーズ事務局
☎03-5467-3020（月～金 10:00～18:00）
＊インターネットでも申し込み可。
http://www.sega.co.jp/sega/partners/

“第三日曜はサターンの日”「セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス」

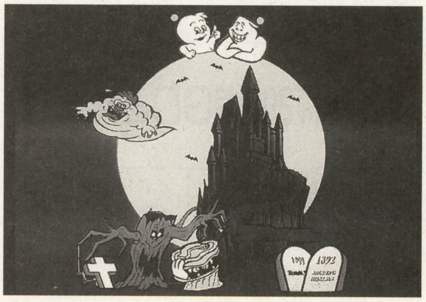
東京ジョイポリスで毎月第3日曜日に開催している「セガサターン　フェスタ in 東京ジョイポリス」は，サターン新作ソフトのプロモーション・イベント。開催月に発売になった新作ソフトを取り上げたイベントが展開されている。9月で7回目を迎えたこのイベントの今後の予定はつぎのとおり。ジョイポリスに行くなら第3日曜日…かな？！

●10月19日『デビルサマナー ソウルハッカーズ』
●11月16日『全日本プロレス FEATURING VIRTUA』
●12月14日　タイトル未定
※12月のみ第2日曜開催，東京ジョイポリスの入場は有料です。

■問い合わせ先：セガ・お客様相談センター
0120-012235　受付時間　月～金 10:00～17:00（祝日を除く）

サミーの『ホンテッドパーティ』オリジナルライタープレゼント

『アラジンマスター』『ウルトラセブン』などパチスロ・ファンにはおなじみのサミーからコミカルな“おばけ”のキャラクターを使った新機種『ホンテッドパーティ』が登場。今，サミーのホームページにアクセスすると『ホンテッドパーティ』のキャラクターたちのオリジナル・スクリーンセーバーが無料でダウンロードできる。



これに合わせて，抽選で100名にサービス満点のフロッピーディスク（3.5インチ）か，150名に『ホンテッドパーティ』オリジナルライターが当たるプレゼントも実施中！

■応募方法：官製ハガキに，郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・希望の賞品を明記し，下記住所まで。
〒164-91　東京中野郵便局私書箱38号「ホンテッドパーティ」係

■応募締切：1997年12月15日（当日消印有効）
※当選者の発表は，賞品の発送をもってかえます

■サミー　ホームページ・アドレス
http://www.zakzak.co.jp/summy/

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

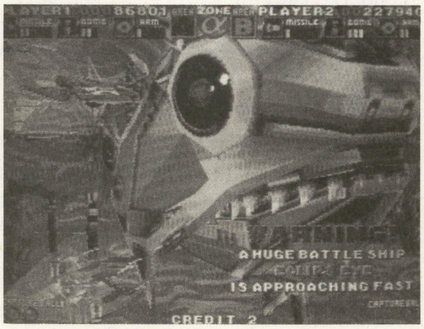
今月の注目ゲーム

Gダライアス(タイトー)

λゾーン	μゾーン
29,828,780	32,558,380
目標3,000万/HYAKU-UGF	★CAT'S-マサル
タイトーイン002スタジアム(大阪)	アイリン夢空間(岐阜)

νゾーン	ξゾーン
36,487,850	32,626,060
求む51,200点GDS-OOT	TUG
サブカルチュア(福岡)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

οゾーン
48,527,390
全然ダメッスずーる狸
ゲーム倶楽部(神奈川)



今月も注目ゲームは『Gダライアス』

今月はNEWゲームが少ないため，先月に引き続き注目ゲームは**『Gダライアス』**。それでは各ゾーンのトップ・スコアを見ていこう。

まずは「λゾーン」。先月と同じく，タイトーイン002スタジアム（大阪）のUGF氏がトップ。全コース中，スコアを稼ぐには点効率が最も低いコースなので，目標を3,000万点に置いているとのこと。ラスボス“ライトニングコロナタス”でのαビーム稼ぎが重要だ。

続いて「μゾーン」。アイリン夢空間（岐阜）のマサル氏がトップ。ラスボス“ヘビーアームズシェル”は，攻撃が毎回ランダムで，稼げるときとそうでない場合とでは，数10万点の差が出てしまう厄介者だ。

「νゾーン」は，サブカルチュア（福岡）のOOT氏がトップ。「求む51,200点」と訴えているとおり，実力稼ぎのほうでは行き詰まりを感じてしまったか。ボーナス・アイテムの取りかたは10月号の166ページで特集しているので参考にしてほしい。

「ξゾーン」も先月同様プレイシティキャロット巣鴨店（東京）のTUG氏がトップ。このコースはκまでは「οゾーン」と一緒だ。ラスボスの“エイトフィートアンブレラ”は，ほとんど点数稼ぎができないため，各ゾーンでの取りこぼしは絶対さけたい。

そして注目の「οゾーン」。なにか新たな稼ぎが発見されたのか，先月より大幅な更新。ゲーム倶楽部（神奈川）のずーる狸氏が2位以下に大差をつけての，ぶっちぎりトップ。しかしコメントが「全然ダメッス」ということなので，まだまだ余裕で更新しそうだ。

発売以来，毎月全タイプ更新されていた**『怒首領蜂』**は，ここにきて「タイプC」での更新がストップ。そろそろ息切れ状態かと思いきや，どうしてどうして“Mr.怒首領蜂”長田仙人がやってくれた。「タイプB」で大台6,000万点にのせてきた。一気に5,000万点台を通り越しての達成だけに，これは注目に値するだろう。

最後に**『スタースイープ』**と**『閃激ストライカー』**は，永久パターンが発覚したため集計を打ち切りとする。**（押田隆太，宮崎良太）**

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
バレッタ	1,662,800	ZZZ七首	パスカル大福店（岡山）
ジェダ	1,418,900	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
リリス	2,425,300	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
モリガン	2,413,600	G.M.C.ZFC.URA㊛	ゲームコーナーフジ（東京）
デミトリ	1,379,700	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
アナカリス	1,067,500	G・CRUSH-ROK	アイリン夢空間（岐阜）
ビクトル	1,281,400	知ったか藤通（下っぱ）	ゲームコーナーフジ（東京）
ビシャモン	1,329,400	タコ太	GMAE's WiLL（京都）
フェリシア	2,590,300	みやむーらぶらぶ♥もへろ386	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
レイレイ	1,900,900	タコ太	GAME's WiLL（京都）
ガロン	1,497,800	花山　薫㊙	プレイシティ24・（北海道）
オルバス	1,377,100	G・CRUSH-EFA	アイリン夢空間（岐阜）
ザベル	1,632,500	T.Clue-KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
サスカッチ	1,357,800	G・CRUSH-ROK	アイリン夢空間（岐阜）

■バトルサーキット（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
キャプテンシルバー	29,744,200	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間（岐阜）
イエロービースト	52,154,900	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間（岐阜）
ピンクオーストリッチ	41,255,500	お久し振りです NPC-ねこん	オレンジペコ（愛知）

■鉄拳２ Ver.β（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
吉光	1'11"05	ヨネスケ(K.T)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
レイ・ウーロン	1'17"21	ARG-MRK	アイリン夢空間（岐阜）

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ダッドリー	4,233,600	KMC-IZA	ゲームコーナーフジ（東京）
ユン＆ヤン	5,259,600	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ケン	4,934,000	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ネクロ	4,847,300	CYR-ASM㊆	TAITO INN町田（東京）
オロ	5,206,000	CYR-カメラ小僧-WARRIOR	TAITO INN町田（東京）

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店　名
タイプA	513,078,850	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
タイプB	601,088,790	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ（高知）

■蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
拙　良太	36,308,800	G'ZKYO	チャレンジバンバン（愛媛）
国村　リカ	43,308,731	BANRI	チャレンジバンバン（愛媛）

■ハイパーアスリート（コナミ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
100m	6.59S	SUR-HKG-DKO㊞	ゲームスペース姫路店＆G/H JOY（兵庫）
走り高跳び	9.15m	SUR-HKG-DKO㊞	ゲームスペース姫路店＆G/H JOY（兵庫）
水泳100m自由形	36.33S	SUR-HKG-DKO㊞	ゲームスペース姫路店＆G/H JOY（兵庫）

■ストリートファイターII'ターボ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ガイル	1,657,500	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
バイソン	1,534,000	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ザ・ロストワールド～ジュラシックパーク（セガ）	716,264	咆哮野郎-鬼愛まJU	チャレンジャー関大前店（大阪）
ソーラアサルト（コナミ）	644,000	XMA-XISAMA	トライアミューズメントタワー（東京）
ブラッディロア（エイティング／ライジング）	3'51"56	新生F友会 AMG-E	モンキーハウス本館（福岡）
マーブル・スーパーヒーローズVSストリートファイター（カプコン）	4,812,500	ARI㊤	GAME's WiLL（京都）
サイドバイサイド２〈超上級〉（タイトー）	2'57"60	MIC㊑隊長㊗	タイトーイン戸塚西口店（神奈川）
バーチャストライカー２（セガ）	19	井澄　龍造	ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
ネオボンバーマン（SNK／ハドソン）	658,950	WZH	GAME's WiLL（京都）
ソルディバイド〈ティオラ〉（彩京）	5,172,800	KMC-TEM	ゲームセンターコパIII（神奈川）
グルーヴオンファイト（アトラス）	1,406,300	あれ?オレもなの? MZT(確定)-NTS	赤羽ニューオリンピア（東京）
マネーアイドルエクスチェンジャー〈VS CPU〉（SNK／フェイス）	9,033,807	SAL	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
スカッドレース〈上級〉（セガ）	2'31"47	YAP㊇隊員	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ウォーザード〈ムクロ〉（カプコン）	4,247,100	リハビリ完了 ムクロマンOGA	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ）	1,372,761	D高校2年ぷよマスターY.I	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
ストリートファイターEX（カプコン）	1,734,300	Ⓚ	ギャレッソ津田沼＆新宿店（千葉）
対戦とっかえだま（コナミ）	4,893,700	理論値600万!? DKZ(店員倍損)	オレンジペコ（愛知）
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（カプコン）	6,424,000	なるぞーごめん! TPL	オレンジペコ（愛知）
電脳戦機バーチャロン（セガ）	1'32"76	MSO-08-ユン	アミューズメントZiZZ大竹駅前店（広島）
セクシーパロディウス〈オプション〉（コナミ）	6,814,700	SUR-DX-天馬㊞	ゲームスペース姫路店＆G/H JOY（兵庫）
バトルガレッガ（エイティング／ライジング）	17,943,950	京城	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
ねらってチュー（セタ）	1,006,890	ZAC-Ristar㊨㊥	Newパンアップ（千葉）
19XX〈モスキート〉（カプコン）	19,092,000	CYCLONE-KIW♪	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）	1,963,700	あさひな☆ゆうこまゆちゃんらぶらぶ	PLAY CITY NASA杉本町店（大阪）
ばくばくアニマル（セガ）	325,729	NGP-MZT(予)-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
ストライカーズ1945〈メッサーシュミット〉（彩京）	2,213,900	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002スタジアム
ガンバード〈アッシュ〉（彩京／ジャレコ）	2,202,000	ついにやったぞ!! 戦国人	プレイランドエフワン（宮城）
ワルキューレの伝説（ナムコ）	2,163,900	GRI-KSG㊕	アイリン夢空間（岐阜）

CHALLENGE! HIGH SCORE!

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（οゾーン）	45,141,270	T³-WIZ	ALL (連) 残2
G-ダライアス（ξゾーン）	32,061,160	T³-キバヤシ(で)♡	ALL (連) ノーミス
G-ダライアス（νゾーン）	32,752,120	T³-クリオネ2段 階目ヘタ夫	ALL (連) ノーミス
ヴァンパイアセイバー（ザベル）	930,200	葱岸	ALL
スタースイープ（1人で挑戦）	692,120	コウシヲ	ALL
バトルサーキット（ピンク・O）	19,061,300	イボ○ラ狂いFSB（ホモT使用）	ALL (同)
バトルガレッガ	15,219,960	DDO党ーウシャ？ 下品な男大歓迎	ALL ミヤモト 5面1003万Ⓑ連
バトルガレッガ	14,509,060	ごいんきょ5号（先月のスコア）	ALL Ⓑ連 ゴールデンバット
スーパーパズルファイターIIX	425,130	KINGOFFIGHTERS NT	最大連鎖5 最大ジェム33
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,663,600	H.KODA（久々にプレイ）	リュウ P×7 ALL

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,102,100	LiT=Rayforce	1coin ALLゴウキ,さくら
スタースイープ	4′48″1	M.O	対CPU 1cALL
鉄拳3	3′45″13	MOT	1COIN ALLブライアン
レイストーム（R-GRAY2）	11,254,200	(ポ)組	AUTO モード
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	7,068,418	J.B.S	Lv58 全消し5回

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,759,900	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,029,600	CAP	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	457,700	BOY	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	441,000	BOY	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	426,600	BOB	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	417,400	BOY	ALL
鉄拳3	1′07″35	ZST	ALL ポール
鉄拳3	1′23″18	U2.	ALL 平八
鉄拳3	1′23″70	U2.	ALL シャオユウ
鉄拳3	2′22″03	ZST	ALL オーガ2

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	1,000	なぜか誰もやらん。	1面 (連)
G-ダライアス（μゾーン）	2000万くらい？	BELLDANDY 点数忘れた。	とりあえず ALL
G-ダライアス（νゾーン）	28,903,830	NKIII-根岸京三郎	ALL (連)
G-ダライアス（ξゾーン）	27,903,290	魔B党-K.O	ALL (連)
G-ダライアス（οゾーン）	43,308,530	ZYX-かるかん	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,854,200	魔B党-K.O	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,625,100	花山 薫(領)	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,281,200	花山 薫(領)	ALL (連)(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,497,800	花山 薫(領)	ALL (連)(同)
ザ・キングオブファイターズ'97	428,500	H.RYUNE	ALL

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,713,800	VHS	ALL さくら有
G-ダライアス（λゾーン）	12,556,280	"属性・猫フェチ" NHK	ALL 連付 残×1
G-ダライアス（μゾーン）	27,324,780	BCG	ALL 連付 残×3
G-ダライアス（οゾーン）	28,464,900	梅村丹八-Kill G.T	ALL 連付 ノーミス
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	829,500	Q-B	ALL 真ビシャモン有
Gグラ以外何もやっていません		他のスコアも出してくださいね	

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（οゾーン）	31,171,070	吉田兄	ノーミス ALL
G-ダライアス（μゾーン）	24,399,100	ZAŌ-HIR	ノーミス ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,582,900	AJA-KIND? メカ出ねっス…	隆＆豪鬼 (殺)黒サクラ
ザ・キングオブファイターズ'97	369,800	ZAŌ-HIR	龍虎の拳チーム ALL
VAMPIRE SAVIOR（アナカリス）	887,800	ZAŌ-HIR	D×3
ぷよぷよ	2,026,221	帰郷記念で涙の更新 T.M（みくりや）	ALL 939ぷよ
ストリートファイターIII（リュウ）	1,326,100	穴ウメナウマン像人 AGT-FJKⓃ	ファジィ始めました。

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	639,200	アテナはオレの!! BDSゼロっち	ALL (連) アテナ，シンゴ,京
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,965,200	Clik-Folder組AIS	ALL (連)黒サクラ，ウルヴァリン
鉄拳3	1′14″83	R	ALLニーナ (連)(同)
バトルサーキット（グリーン）	30,645,000	WXY	ALL(連)(同)残×0 COIN×5202
G-ダライアス（λゾーン）	27,007,760	PGP-まちゃみ	ALL(連)BCGMV CB690万
G-ダライアス（νゾーン）	34,221,900	サミラーLUK 砂沙美愛してる。	ALL(連) 残×2
怒首領蜂（Cタイプ）	415,997,540	REI（綾波）	ALL S強化 残×1
★ガンバード（アッシュ）	2,202,000	ついにやったぞ!! 戦・国人	ALL(連)残0B3 1周112.7万
★ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,196,000	鴨原さんFANです	ALL (連) 1周116万
ティンクルスタースプライツ	3,028,718	あぶそうぶ(ぺ)	ALL 残0 ティンカ＆リカ

プレイシティキャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタースイープ（ストーリーモード）	6′17″3	許してください（石田）	ALL

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカド丸大長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（リュウ）	840,200	エロゲーマーモモ	
ストリートファイターIII（ケン）	763,100	モモのかんずめ	
ストリートファイターIII（イブキ）	784,000	もも	
ザ・キングオブファイターズ'97	420,100	はさみ	主人公チーム
ザ・キングオブファイターズ'97	388,800	デスク	餓狼キーム
ザ・キングオブファイターズ'97	245,500	ジーパン	キムチーム
ストリートファイターZERO2（リュウ）	860,000	マネキン	
ストリートファイターZERO2（ケン）	942,000	モモ	
ストリートファイターZERO2（チュンリ）	651,200	マシタ！	
ストリートファイターZERO2（アドン）	778,100	スーパーモモエロエロアタック	

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-1三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	5,063,600	(改)おさる	ALL T.Yタコ
ソルディバイド（ヴォーグ）	3,966,400	(改)おさる	ALL2周目 ボロボロ
ソルディバイド（ティオラ）	4,389,700	(改)おさる	ALL
ガンバード（マリオン）	2,131,200	TAD	ALL (連) 110万
ガンバード（ヤンニャン）	1,981,200	M.M	ALL (連) 106万
戦国ブレード（ユーニス）	1,725,000	TAD	2-7 (連) 106万
ストライカーズ1945（ライトニング）	1,435,100	TAD	2-6 (連)
スタースイープ（一人挑戦）	615,790	M.M	ALL MA×9連鎖
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,469,900	M.M	ALL 根性 優美使用
ワルキューレの伝説	806,510	TAD	ALL

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	332,793,280	HLK	ALL 残×0
怒首領蜂（Bタイプ）	185,877,720	HLK	2-7
ソルディバイド（カシュオン）	5,121,300	(改)おさる	ALL
ソルディバイド（ティオラ）	4,615,000	(改)おさる	ALL
ソルディバイド（ヴォーグ）	4,080,400	(改)おさる	ALL
G-ダライアス（λゾーン）	23,994,300	NKC-LIT(み)	ALL (連)付
スタースイープ	640,550	M.M	ALL 1人 挑戦モード
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	573,900	417	ALL

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	9,660,200	AZU-RVF-H.S	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	433,250,210	とぅうてえ	ALL 残×2
ナイトストライカー（Sゾーン）	91,811,900	MIR	オールパシクィスト
ピットフォールII	1,575,120	PGN-?	
★ソーラーアサルト（アルピニア）	644,000	XMA-XISAMA	ALL
ソーラーアサルト（ロードブリティシュ）	623,000	ありすがわ☆りん	ALL
大江戸ファイト（弁慶）	935,120	KKK	ALL
グレートソードマン	540,310	"ザック君らぶらぶ" りょーた	
G-ダライアス（οモード）	43,024,480	焼肉砲台(善)	ALL ανξκο
G-ダライアス（ξゾーン）	23,628,810	Y-K	ALL ανειξ

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	29,453,240	入る。	ALL
G-ダライアス（νゾーン）	35,522,690	GDS-OOT	ALL
G-ダライアス（ξゾーン）	32,468,330	TUG	ALL
G-ダライアス（οゾーン）	45,327,290	ドラム缶	ALL
サイドバイサイド2（上級）	3′11″93	M原の下僕	ALL GT-RAT
怒首領蜂（Aタイプ）	446,666,990	LAOS-長田仙人	ALL 残機×2
サイドバイサイド2（超弩級）	2′59″30	KMS.Q	ALL GT-RAT
ソーラーアサルト（ロードブリティッシュ）	466,300		

竹芝アミューズメント　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドバイサイド2	2′24″50	JAG-(富)IGA(夫)	ALL 中級 GT-R AT
サイドバイサイド2	2′16″66	○でダメ夫 OYA-G	ALL 上級 GT-R MT
サイドバイサイド2	3′11″13	IGA(夫)	ALL 超上級 GT-R AT
鉄拳3	2′39″46	NBC 来店まってます	ALL フォレスト・ロウ
G-DARIUS	14,312,170	TER	ALL νゾーン
ガンバレット	171,134	RYO お客	ALL ビギナー
ガンバレット	150,446	RYO お客	ALL エキスパート
ガンバレット	157,804	RYO お客	ALL ベリーハード

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	45,878,240	STF-桑名寛之	連なし スレイブ
スタースイープ	1,043,030	LOG	ALL
G-ダライアス	27,763,530	AAA	連付き
ザ・キングオブファイターズ'97	444,600	S.Y	暴走庵，暴走レオナ，京
ロジックプロ2	13,340	ABE	LQ145 ステージ7
鉄拳3	1′46″15	CCC	シャオユウ 2本先取
スタースイープ	5′51″0	LOG	2本先取 ALL

チャレハイ通信

●プレイシティ24（北海道）
★XYZさんわざわざ旭川までご苦労さんです。あまりお話ができなくてすみませんでした。

●アミューズメントパラダイス（長野）
★今月から参加させていただくことになりました。当店は駅からも近く，ニューゲームもたくさん入荷しております。しかも，持ち込みが可能となっておりますので，やり残しのあるゲームやレゲーを入れてみるのもよろしいかと。みなさんのご来店を心よりお待ちいたしております。　担当　TAD

●トライアミューズメントタワー（東京）
★5・6・7FのOLDゲームを大量入れ替え完了。あなたの好きなあんなゲームこんなゲームがたくさんあります。『ダークエッジ』対戦台など，意外な物あり。　by　すげえ蔵

●PC巣鴨店（東京）
★『鉄拳2VERβ』(吉光)／1'11"05／ヨネスケ(KT)

●ゲームインセブンアイランド（神奈川）
★『ウエディングラプソディ』,『子育てクイズ1,2』など，カップルでぜひやりにきてください。1プレイ50円です。

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
★松本からの遠征ありがとうございました。時間があったらまた遊びに来てください。

●アイリン夢空間（岐阜）
★『ヴァンパイアセイヴァー』(オルバス)／1,377,100／G・CRUSH-EFA／ALL
★『ヴァンパイアセイヴァー』(サスカッチ)／1,357,800／G・CRUSH-ROK／ALL
★『バトルサーキット』(イエロービースト)／52,154,900／☆CAT'S-マサル／ALL
★『バトルサーキット』(キャプテンシルバー)／29,744,200／☆CAT'S-マサル／ALL
★『鉄拳2verβ』(レイ・ウーロン)／1'17'21／ARG-MRK／ALL

赤羽ニューオリンピア　東京
北区赤羽2-10-5　☎03-3598-0205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （λゾーン）	27,380,050	ACE	残3ALL ㊣連
G-ダライアス （οゾーン）	40,993,140	バッド華丸ちゃん	残1ALL ㊣連
★グルーヴォンファイト	1,406,300	あれ？オレもなの？ MZT（確定）-NTS	ALL
鉄拳3	1′38″45	MZT（確）（定） -NGP-KTR	連必ALL 予1分02秒エディ
鉄拳3	1′20″36	MZT（確）（定） -NGP-KTR	連必ALL 予1分01秒ジュリア
鉄拳3	1′30″60	MZT（確）（定） -NGP-KTR	連必ALL 予1分08秒木人
鉄拳3	1′02″16	MZT（確）（定） -NGP-SIG	連必ALL 予48秒ブライアン
鉄拳3	1′09″13	MZT（確）（定） -NGP-SIG	連必ALL 予59秒平八
鉄拳3	56″28	M参考記録です。 遅遅遅遅遅-SIG	連必ALL 予40秒オーガ1

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （λゾーン）	25,213,430	ANU-㊥-マックロン	ALL　連付
G-ダライアス （οゾーン）	28,431,820	CX20	ALL　連付
G-ダライアス （νゾーン）	31,929,350	WTR	ALL　連付
閃激ストライカー	1,026,655,930	MOL-㊥-TOS	2周目3面
スタースイープ	415,720	KNIM	1人挑戦モード ALL
ロジックプロ2	143,375	KNIM	ALLLQ2 80
鉄拳3	54″55	CIY	ALL　㊐ ポール
鉄拳3	2′09″93	AMP	ALL ファラン
鉄拳3	1′19″43	CIY	ALL　㊐ ブライアン
鉄拳3	1′50″01	CIY	ALL シャオユウ

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー （モリガン）	2,413,600	G.M.C ZFC.URA㊛	ALL ㊣連　㊐
ヴァンパイアセイヴァー （バレッタ）	1,653,700	G.M.C ZFC.URA㊛	ALL ㊣連　㊐
★ヴァンパイアセイヴァー （ビクトル）	1,281,400	知ったか藤通 （下っぱ）	ALL ㊣連なし
ヴァンパイアセイヴァー （ザベル）	1,224,100	ザベラー（灰色）	ALL ㊣連　㊐
G-ダライアス （μゾーン）	32,305,290	ATC-KTL-N.F	ALL ㊣連
G-ダライアス （λゾーン）	28,129,700	GDS-S.O!!	ALL ㊣連
★ストリートファイターIII （ダッドリー）	4,233,600	KMC-IZA	ALL ㊣連
グルーブオンファイト	1,397,500	NTS	ALL ファルコ使用
鉄拳3	1′29″83	身体障害者㊛	ALL オーガ1
鉄拳3	1′39″05	身体障害者㊛	ALL オーガ2

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （οゾーン）	31,864,510	松山祐一	ALL 連付
G-ダライアス （λゾーン）	23,339,330	1人でデキアー	ALL 連付
G-ダライアス （νゾーン）	26,350,020	NLB-MMN-カス	ALL残1㊣連 3000万は出る
ザ・キングオブファイターズ'97	632,100	GSM-亀	ALLストレート1 落ち
ザ・ハウスオブザ・デッド	101,440	DMC-チョイ	メダル1ミス ALL
対戦とっかえだま	3,455,100	CGP-鈴木みか	ALL17連鎖 ひろし＆ひとみ
ソーラーアサルト	542,900	ポルノ氏	ALL クソゲー

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-378-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドバイサイド2 （超弩級）	2′57″30	KMS.Q	GT-R
サイドバイサイド2 （超上級）	3′01″93	KMS.Q	GT-R
サイドバイサイド2 （初級）	2′21″13	EGC-㊁MKZ	GT-R
G-ダライアス （νゾーン）	24,041,980	EGC-てる君	ALL㊣連 MANIA
閃激ストライカー	615,579,480	JAG-MIYA氏	6-4

★『ワルキューレの伝説』／2,163,900／GRI-あぁ愛しのバーフランKSG㊪

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『KOF'97』の対戦が盛り上がっています。友達と一緒に3人でチームを組んでプレイすると楽しさ3乗！おすすめです。

●PC島大前店（島根）

★秋の新作どんどん入荷予定です。期待してね。なお，『鉄拳』戦隊カワツファイブはしばらく活動停止です，ゴメンなさい。

●ビッグウェーブ（高知）

★店員でありスコアラーでもあるスト研GUY君が8月をもってやめました，おつかれさん。

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	入荷しました！		通信対戦台です。 （すいません）
ヴァンパイアセイバー （オルバス）	872,400	でーちゃん	ALL 乱入×2　㊣連付
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,197,400	お客様1号	ALL ホンフゥ
鉄拳2Ver.B （JACK-2）	2′04″96	渋谷ベルサーチ	ALL ㊙必付
ぷよぷよSUN	200,560	魚（ぎょ！）	ALL（ふつう）
ロジックプロ	67,896	GODA KUN （ヘルス重視）	ALL ローマ
19XX （モスキート）	9,344,500	お客様2号	ALL ※5機設定　㊣連付
スーパーストリートファイターIIX （ディージェイ）	1,427,400	YOS （鷺沼の種馬）	ALLミスター バイキング　㊣連付
ワイルドファング	4,677,000	ドディ・アルファイド	ALL ※3人設定　㊣連付
忍者龍剣伝	489,300	しおしお君来店ありがとう！ムッシュ㊎	ALL（3人、5ゲージ） ランダム1up×0

ゲーム・バリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロジックプロ （1P）	82,892	ZBL-GDAとNIX㊟	ALL R×3
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	856,400	KYO（中学3年生）	メカゴウキ面 リュウ・ケン
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	779,000	KYO（中3） 受験もがんばろう。	シャドウとUS.A
ヴァンパイアセイヴァー （オルバス）	587,900	オルバス黄色	ALL　動作 チェック！
ヴァンパイアセイヴァー （ビシャモン）	379,400	ビシャモンくん	ALL動作チェック プレイ
バトルガレッガ	3,531,210	笹塚ガイン	6面　強制スコア ガイン
大工の源さん	146,900	エド・クラーチー （'95'96年）	6面。あまり人気 なし。
グラディウス外伝 （青，ガード）	885,560	H.N	2-3 カモン小南!!

ICチェーン千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,058,100	ぺん	ウルヴァリン リュウ　船橋
ザ・キングオブファイターズ'97	376,200	S.I	怒チーム 経堂
ザ・キングオブファイターズ'97	515,300	KOFをマスターした者	テリー暴イオリ暴 レオナ㊯
ヴァンパイアセイヴァー （モリガン）	961,100	ミリィ＝カワタリ＝ ユキト	ALL　経堂
ヴァンパイアセイヴァー （フェリシア）	1,384,100	ミリィ＝カワタリ＝ ユキト	ALL　経堂
ヴァンパイアセイヴァー （リリス）	766,400	ミリィ＝カワタリ＝ ユキト	ALL　経堂
ヴァンパイアセイヴァー （デミトリ）	635,700	BCG	ALL　経堂
鉄拳3	3′43″35	M☆SP	OGRE第2 形態　船橋
プリクラ大作戦 （クララ）	2,204,700	LOVE	船橋
ガンバード （ヤンニャン）	547,400	ミリィ＝カワタリ＝ ユキト	6面㊣連付船橋

IC砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,044,900	M☆SP（ウルバリン＆ チュン・リー	ALL 狛江店
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	1,905,800	アネス（殺意サクラ＆ サクラ）	ALL 砧店
ヴァンパイアセイヴァー （ガロン）	944,000	M☆SP	ALL 狛江店
X-NENvsストリートファイター	2,584,400	R♡K（ウルバクン＆ チュン・リー）	ALL 狛江店
ザ・キングオブファイターズ'97 （テリー）	547,700	KOFをマスターした者 （㊧暴イオリ＆レオナ）	ALL 砧店
ザ・キングオブファイターズ'97	413,300	TE-C（㊧暴イオリクリス・ベニマル）	ALL 砧店
鉄拳3	1′24″11	大きいリンゴ	ALL ポール砧店
鉄拳3	3′56″96	M☆SP	ALL オーガ2狛江店
鉄拳3	4′09″68	M☆SP	ALL オーガ1狛江店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （λゾーン）	29,067,550	でロン	ALL ㊣連
★ヴァンパイアセイヴァー （フェリシア）	2,590,300	みやむーらぶらぶ♡ もへ386	ALL ㊣連
ヴァンパイアセイヴァー （モリガン）	2,393,800	りんぱららぶらぶ♡ 超アヤナミスト	ALL ㊣連
★マネーアイドルエクスチェンジャー	9,033,807	SAL	CPU対戦 ALL
クイズセーラームーン	2,920,400	Horizon Seeker	ALL 98%
鉄拳3	1′02″80	HMX-離珠	ALL ㊐ブライアン
鉄拳3	1′08″95	HOL-キラートマト	ALL ㊐ガンジャック
鉄拳3	1′20″05	LKR	ALL ㊐フォレストロウ
怒首領蜂 （Aタイプ）	475,314,970	LAOS-長田仙人	ALL
★バトルガレッガ	17,943,950	京城	ALL㊣連 ガイン

プレイシティキャロット　巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1，B2　☎03-3943-8665

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★G-ダライアス （ξゾーン）	32,626,060	TUG	連付　ALL
G-ダライアス （νゾーン）	35,767,380	一般人　NEK	連付　ALL
G-ダライアス （οゾーン）	44,678,650	Mr. マーライオン	連付　ALL
G-ダライアス （μゾーン）	30,338,380	der ONKEL	連付　ALL
閃撃ストライカー	1,481,150,520	GMC.R-I	連付　ALL
怒首領蜂 （Aタイプ）	474,210,750	LAOS-長田仙人	ALL　残1 レーザー
怒首領蜂 （Cタイプ）	503,208,010	一般人　H.S	ALL　残0 ショット
スタースイープ （1人挑戦）	1,002,170	LOG	ALL
ファイナル　ハロン 1200m	1′06″60	一般人　I.F	スカイサンダ
★スカッドレース （上級）	2′31″47	YAP㊝隊員	完走 TA.FI

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	429,400	N.L	ALL（京・マリー・ 真吾
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	1,626,200	ちょ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー （リリス）	1,133,900	N.L	ALL
スタースイープ （ストーリーモード）	5′24″0	焼鳥chair	ALL
スタースイープ （一人挑戦モード）	861,310	焼鳥chair	ALL
怒首領蜂 （Aタイプ）	99,706,870	このスコアが借金だったら	2-5
アウトフォクシース	12,863,000	水戸ピー	ALL ベッティドー
アウトフォクシース	11,058,000	chair	ALL ダニーとデミ
OVER TOP	3′35″15	WAKIRA	ALL
ボンジャック	1,180,250	CHA	

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビル　B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	8,161,300	TMN-ミーコの弟子	6面　チッタ ボム㊣連付
バトルガレッガ	8,628,300	小平チッタⓇ	7面中ボス ボム㊣連付ボーンナム
ボンバーマンワールド	2,045,900	MAC	ALL

P.C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎0425-24-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （οゾーン）	44,066,810	XYZかにかん ねゲロでブー!!!	ALL㊣連残×2 到着時1917万
G-ダライアス （νゾーン）	34,107,460	EZN（西川さん!金返せ!4649）	ALL㊣連残×2 到着時1900万
G-ダライアス （λゾーン）	26,728,830	Ⓛ XYZのしもべ♡♀	ALL㊣連残×3 到着時1650万
レイストーム （R-GRAY1）	15,712,550	O.Kさようなら！ レイストームよ！	ALL有難う! かるかん君!
レイストーム （R-GRAY2）	28,105,800	XYZかるかん なまらジーザスっし	ALL よ！ヌジャヌジャ
バトルガレッガ （ワイルドスネイル）	14,596,850	つながれば，145 H.F 4649!	96860! 鳥245万ALL
バトルガレッガ （ガイン）	15,483,190	T.K	ALL
ソルディバイド （カシュオン）	3,062,100	O.K PC立川の 店員でーす	2-4Gダラより面白いっす！
マジカルドロップ3 （ストーリーモード）	5,172,802	AMN	スターの10.5面落ち
ビッグトーナメントゴルフ	-21	SMK師匠	ドイツ人使用 日本コース

TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （ξゾーン）	32,022,190	T³-阿片㊦ キバヤシ	ALL㊣連
G-ダライアス （οゾーン）	45,280,920	T³-WIZ	ALL㊣連
★ストリートファイターIII （ネクロ）	4,847,300	CYR-ASM㊫	ALL㊣連 ギル75万
★ストリートファイターIII （オロ）	5,206,000	CYR-カメラ小僧 -WARRIOR	ALL㊣連
ストリートファイターIII （ショーン）	2,272,200	F.K-もみ乳㊤♡ もんでバッチリ!	ALL㊣連 はさんでグッド!
バトルガレッガ （ワイルドスネイル）	15,136,140	ムッシュかまやつ来店希望!!	ALL㊣連 ボムボタン㊣連付き
マーブルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,069,600	F.K-にせもの㊤	ALL㊣連 誰もやらへん
ギャロップレーサー	7′45″88	Mr.ぴよぴよ君	ALL㊣連

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス （οゾーン）	47,865,430	日大高ゲーム同好会 バッド（川村）華丸	ALL　残2 ㊣連30万×1
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,134,900	百合ゲー追い出された男！　常に40	ALL　リュウ＆ウルヴ
とべ！ポリスターズ	407,740	FORCE, HORN （F.N）	7面ボス ㊣連
レイストーム （RG-2）	27,121,050	2700万でたよ KRS-MEI？	ALL6面弱気，7面失敗
ザ・キングオブファイターズ'97	588,800	JIN	アテナチーム オール3たこ
X-NENvsストリートファイター	1,730,400	MECH-GOUKI-1ST	ALL　さくら＆リュウ
鉄拳2 （ポール）	3′01″96	黄忍者"03" スコーピオン	ALL 3本制
対戦とっかえだま	3,908,900	J.T	ALLシン2 3連鎖61個
ぷよぷよSUN （ふつう）	1,007,052	やっと100万 BSX-MUR	MAX16連鎖
ソルディバイド （ヴォーグ）	2,220,100	TAP-なおぞう	ヴォーグ使用 2-2

セントラル日吉店J&B日吉店合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
閃激ストライカー	1,468,758,620	EM	㊣連1c 2周ALL
G-ダライアス （οゾーン）	34,524,570	SPS	㊣連 1cALL
ザ・キングオブファイターズ'97	463,900	T.O	ALL　社， ㊀狂庵，リョウ
ソルディバイド （ヴォーグ）	3,838,500	Ⓜ/	2周目 イフターまで
怒首領蜂 （Aタイプ）	102,718,100	HIB MAX411HIT	ショット強化 2-3まで
怒首領蜂 （Bタイプ）	124,677,700	HIVⓋ MAX480HIT	ショト強化 2-4まで
怒首領蜂 （Cタイプ）	319,334,980	T.AⓇ MAX?HIT	ショット強化 2-7まで
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,737,600	RUI	ALL　豪鬼 ウルヴァリン
ロジックプロ	61,534	S.N	ALL HELP残3
コズモギャング THEパズル	9,999,999＋α	㊄	Lv456 4886匹㊔

○○○ CHALLENGE! HIGH SCORE! ○○○

タイトーイン戸塚西口店　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドバイサイド2（超弩級）	2′56″70	超どきゅ〜ん	GT-R MT
★サイドバイサイド2（超上級）	2′57″60	MIC(捨)隊長(観)	GT-R MT
サイドバイサイド2（中級）	2′24″60	JAP	GT-R MT
サイドバイサイド2（初級）	2′21″60	WAO(捨)	GT-R MT
G-ダライアス（ξゾーン）	31,262,130	3泊4日NYの旅	ALL 残3 (連)

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★G-ダライアス（ο）	48,527,390	全然ダメッス ずーる狸	ALL (連)
G-ダライアス（λ）	22,649,250	大名味津苦大態	ALL (連)
G-ダライアス（ν）	32,805,290	嶋やんの巨大なもの	ALL (連)
G-ダライアス（クシー）	29,463,850	イヤミ	ALL (連)
蒼穹紅蓮隊（紫電）	16,542,380	紫電君	ALL (連)
ストリートファイターIII（ダッドリー）	1,541,100	ブリテン君	ALL
スターフォース	10,000,000	ECM-FISCHER	

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Aタイプ）	95,092,610	チンクルスター	2-5 (連) ショット強化
怒首領蜂（Bタイプ）	128,120,230	うおのめ君	2-5 (連) ショット強化
G-ダライアス（ξゾーン）	31,845,780	えびフライ	ALL (連)付き
電車でGO!EX（山手線）	180,5km	吉崎M.Y	ALL
★バーチャストライカー2	＋19（20-1）	井澄龍造	ALL アルゼンチン
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,672,400	GOUKI	CPU乱入有

プレイマイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2 テクニカル	1′58″755	D.T中村	レース D.H
アルペンレーサー2 テクニカル	2′09″543	D.T中村	T.T D.H
アルペンレーサー2 ハイスピード	1′41″147	D.T中村	レース D.H
アルペンレーサー2 ハイスピード	1′47″704	D.T中村	T.T D.H
ビクトリーラップ	2′50″23	D.T 中村	中級 エキスパート
ビッグトーナメントゴルフ	-23	BBC	フジヤマ ブラジル
ロストワールド ジュラシックパーク	283,505	D.T中村	1人用
スタースイープ	489,820	ALX	1人挑戦 ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	951,800	TNK	ALL
上海万里の長城	672,280	D.T中村	ALL

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	23,958,590	U.K	ALL 連
★バトルサーキット（キャプテンシルバー）	26,393,600	QQQ	ALL 連必
★ソルディバイド（ティオラ）	5,172,800	KMC-TEM	ALL 連
★ストリートファイターIII（ケン）	4,934,000	KMC-IZA	ALL 連
★ストリートファイターIII（ユン・ヤン）	5,259,600	KMC-IZA	ALL 連
ストリートファイターIII（ダッドリー）	4,089,200	KMC-IZA	ALL 連
★ストリートファイターII'ターボ	1,534,000	KMC-T.K	ALL 連必 M・バイソン
★ストリートファイターII'ターボ	1,657,500	KMC-T.K	ALL 連 ガイル

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（νゾーン）	21,249,010	MOC-M	ALL 連付 ゾーンν
G-ダライアス（λゾーン）	27,071,060	もてたい一心	ALL 連付 ゾーンλ
バトルサーキット（ブルー）	17,034,600	A.K	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,511,900	IR_2C まだ遊べる	ALL (同)付
ザ・キングオブファイターズ'97	482,900	SHU	ALL 庵, 社, アテナ

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX	1,734,300	Ⓚ	ALL ケン (連)なし
G-ダライアス（λゾーン）	27,914,380	電気大好き♡	ALL
G-ダライアス（μゾーン）	23,150,450	ミドリガメ	ALL
G-ダライアス（νゾーン）	35,853,480	K.W	ALL
G-ダライアス（ξゾーン）	26,792,210	やきとり実習生（つくね）	ALL
G-ダライアス（οゾーン）	41,584,850	デコピン実習生	ALL
スタースイープ（1人用モード）	537,460	ISI（らいと）	ALL
ライデンファイターズ	54,053,000	KSR-JPT井上（落ちまくりやね）	ALL (連)(同)

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海万里の長城（北京）	768,220	9MH	ALL
19XX（モスキート）	3,407,300	007	6面 (連)付
鉄拳3	1′23″73	IDA-CWN(ぶ) 1号	ALL ポール
鉄拳3	2′40″76	IDA-CWN(ぶ) 2号	ALL ガンジャック
鉄拳3	3′08″20	IDA-CWN(ぶ) 3号	ALL クマ

Newパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ通	1,049,359	SPD-水無月愛理	ALL (連) Ⓑ929
★ねらってチュー	1,006,890	ZAC-Risar(超)(甘)	ALL
鉄拳3	0′54″85	はうらう人(ぶ)	ALL (連)(同) 予選43秒吉光
鉄拳3	1′07″53	MAY-SKO(聖)	ALL (同) オーガ1
鉄拳3	1′12″58	はうらう人(ぶ)	ALL (連) 予選59秒シャオユウ
鉄拳3	1′39″26	Y・A氏へ また遊びに来てね。S愛G	ALL (連)(同) 平八
鉄拳3	1′42″83	K倉、MHO元気にしていますかS愛G	ALL レイ
ザ・キングオブファイターズ'97	761,700	OMG	
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	3,461,900	ここが貴様の墓場だ SaZ	ALL 乱入 ㊒ ウルヴァリン・リュウ
バトルガレッガ	15,556,250	はうらう人(ぶ)	ALL (連) 鳥274万ガイン

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TOPSKATER（Easy）	845,601	TEP	1cALL Ash
TOPSKATER（Hard）	306,720	KEV	1cALL Ash
TOPSKATER（Secret）	271,154	YSR	1cALL Cookie
G-ダライアス（νゾーン）	34,335,810	TSR-AXE	1cALL(連)
G-ダライアス（οゾーン）	32,847,250	K.M	1cALL(連) 残機×3
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,896,300	VSFM-KAN	1cALL ビシャモン有
ヴァンパイアセイヴァー（Q-BEE）	1,011,600	386	1cALL ビシャモン有
鉄拳3（ブライアン）	1′36″30	MND	1cALL
ぷよぷよSUN（ふつう）	442,945	AHO	1cALL

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,298,500	HARD-M.M	ALL リュウ、ケン
G-ダライアス（ξゾーン）	31,721,020	六波羅EPI-FC 会長ホビージャパン	ALL 連付 残×3
G-ダライアス（νゾーン）	29,628,730	H.N	ALL 連付 残×3
G-ダライアス（οゾーン）	33,259,150	HARD-UKY	ALL 連付 残×3
ストリートファイターIII（ケン）	3,926,800	赤リボンポタ太 ありがとう	ALL 連、必付
テトリス	999,999	MTN ミハエル テイク ニンジャ！	ライン797 レベル 99
魔界村（連付）	10,000,000＋α	HARD-UKY	ALL 5時間くらい
ソニックウイングス（キース）	849,800	HARD-とうふ屋	2-3 連付
華の舞	16,400	ほちゃ	
究極タイガーII	7,045,660	HARD-TORA 新入荷？です	1P 連付

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ぷよぷよSUN（ふつう）	1,372,761	D高校2年ぷよマスター Y.I	ALL 1面から 16、15、14
ぷよぷよSUN（ふつう）	1,480,634	D高校2年ぷよマスター Y.I	サタン面でミス 16、15、15
鉄拳3	1′08″18	KSM(恵)	ALL (連) ポール
鉄拳3	1′08″38	N.Y	ALL 吉光
鉄拳3	1′19″66	KSM(恵)	ALL (連) 平八
G-ダライアス（λゾーン）	22,964,460	ちぇる	ALL (連) 残×3
G-ダライアス（μゾーン）	27,138,600	S○K	ALL (連) 残×3
G-ダライアス（νゾーン）	32,112,330	ちぇる	ALL (連) 残×3
G-ダライアス（ξゾーン）	24,281,140	ZYX	ALL (連) 残×3
G-ダライアス（οゾーン）	26,897,390	ちぇる	ALL (連) 残×3

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（οゾーン）	42,145,450	IRONDUCK-ZKR	ALL(連)残2 Vクジラ
Gダライアス（νゾーン）	35,964,170	GENESIS-J・K	ALL(連) Zクリオネ
Gダライアス（μゾーン）	30,329,200	Gott weizder ONKEL	ALL(連) Wカメ
ザ・ロストワールド	640,978	1面失敗 IQ？	ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,754,100	BCG	オメガレッド ダルシム
ザ・キングオブファイターズ'97	344,900	穴ウメスコア 一浪	ALL 日本チーム
ソルディバイド（ヴォーグ）	4,682,700	ZKR	2周ALL(連)
ソルディバイド（カシュオン）	3,233,100	ZKRの弟子Ⓙ	2-5(連)
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,818,100	FEL-T	ALL
D&D タワーオブドゥーム	1,105,014	帝王	ALL ドワーフ

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（μゾーン）	28,825,720	Pon	ALL (連)
Gダライアス（νゾーン）	33,085,290	Pon	ALL (連)
Gダライアス（λゾーン）	22,283,380	Pon	ALL (連)
ザ・キングオブファイターズ'97	332,000	N.O	リョウ、ユリ アテナ
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,129,700	KUN	ウルヴァリン サイクロップス
スタースイープ	668,570	み	IPモード ALL
スタースイープ	7′08″4	A.S	ストーリモード ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	298,008,420	かくれYMN	2周ALL レーザー強化
レイストーム（R-GRAY1）	10,754,050	Aii	イージー5機 ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G・ダライアス（λゾーン）	18,510,850	妹・お姉さん・幼馴染み好き♡ たてば	1cALL(連) ノーミス
G・ダライアス（μゾーン）	27,970,420	FAG	1cALL(連) ノーミス
G・ダライアス（νゾーン）	30,903,990	FAG	1cALL(連) ノーミス
G・ダライアス（ξゾーン）	21,364,940	FAG	1cALL(連) 残×2
G・ダライアス（οゾーン）	24,316,280	HRC-稲葉歩	1cALL(連) ノーミス
サイドバイサイド2（上級）	3′12″83	I・C・B・M・	GT-RMT
サイドバイサイド2（初級）	2′22″26	今日初プレイ。来月やるかも？ HRC	GT-RMT
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,879,300	しょぼいスコアでゴメンねbyとのま君	1cALL
スタースイープ（1人モード）	468,960	鳥居家の人々 屋巣木君	1cALL
スタースイープ（ストーリー）	6′53″2	I・C・B・M・	1cALL

トミーナムコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,286,400	TAM	ALL (連) ウルヴァリン&春麗
ザ・キングオブファイターズ'97	501,100	魔B党-おしょう	ALL アテナ ケンスー、もう1人のシェルミー
ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,033,500	魔B党-おしょう	ALL
鉄拳3	1′33″28	TAM	ALL 平八 (同)
鉄拳3	1′38″58	TSU-TSU	ALL (同)ブライアン
鉄拳3	1′37″15	TAM	ALLオーガ第1 (同)
鉄拳3	2′56″33	おしょう	ALL (同)パンダ

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
でろ〜んでろでろ（ふつう）	9,258,500	NGP-ANP	ALL
ばくばくアニマル（おじょうず）	325,729	NGP-MZT（予）-ANP	ALL 金貨×8
怒首領蜂（Cタイプ）	284,588,430	HLK	2-7 ショット強化
ガンバード（マリオン）	2,119,300	TAD	2周ALL 残1
鉄拳3	1′23″65	インド人文部大臣は(殺)NGP-ダメ人間	ALL ブライアン

アミューズメント　ピア☆フェスタ　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	23,827,870	NGP-(殺)-N	1コインALL (連)
ザ・キングオブファイターズ'97	503,300	ビバ・ノンノン JAM	1コインALL ドリフチーム
マーブルスーパーVSストリートファイター	1,222,800	名字同じで大ピンチ ZAX	1コインALL ツービート
鉄拳3	2′55″56	ラガー小峰師匠♡ 日川は俺がつぶす！	1コインALL クマ
鉄拳3	5′50″50	ラガー小峰師匠♡ 俺をリーダーと呼べ	1コインALL ジュリア
アルペンレーサー2（レース）	1′41″077	ツタヤ男は新世館 JAM	1コインALL
アルペンレーサー2（T.T）	1′50″422	ラガー小峰師匠♡ 新世館喰い逃げ予告	1コインALL
G-ダライアス	5面	ラガー小峰師匠♡ 南高TOPゲーマー	1コイン (連)
キングオブファイターズ97・性春	298,300	ラガー小峰師匠♡ 俺の足をなめろ！	1コインALL
鉄拳3	1′31″50	ラガー小峰師匠♡ 俺様が山梨対戦番長	1コインALL ブライアン

アップル　静岡
静岡市竜南1丁目1-54　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トップスケーター（初級）	739,759	BCG	
トップスケーター（上級）	568,250	AAA	
トップスケーター シークレットコース	1,045,407	BCG	
ソルディバイド	4,976,000	TAA	ザシュオン 2周ALL
怒首領蜂	239,605,440	ABE-DAR	2-7蜂負け Cショット
サイドバイサイド2（超ド級）	3′06″56	JAC	インプレッサ
ファイナルハロン（1200m）	1′07″00		ファンキーサンダー
ファイナルハロン（1600m）	1′32″05		マジックサンダー
ファイナルハロン（2400m）	2′22″04		マジックサンダー
G-ダライアス	30,632,770	KGB	連無し

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F　☎054-296-0001

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G・ダライアス（λゾーン）	23,701,110	まだまだこれから。LEE	ADGMU ALL
G・ダライアス（μゾーン）	28,207,380	ダイアナさん、それイカンでしょ。KAZ	AEJOW ALL
G・ダライアス（νゾーン）	31,219,980	ぬるぬる Es	BEJOZ ALL2機死
G・ダライアス（ξゾーン）	14,133,930	偽ASD-GEN（TEKNOID）	ADJRW ALLのみ
G・ダライアス（οゾーン）	27,693,290	僕は男だけど、よーぜん様好きよ。	AEKSU ALL
怒首領蜂（Aタイプ）	159,097,900	独占はいけませんな ASD-TMY	2-6レーザー強 473H
怒首領蜂（Bタイプ）	123,075,470	レーザー強化？	2-5　51 8HITS強
怒首領蜂（Cタイプ）	242,830,260	鈴木京香！	火蜂761ヒットS強化
対戦とっかえ玉	2,201,700	TMN・キリハラ	ALL　20 連鎖シン使用
ストリートファイターIII（ショーン）	2,667,200	ロリブルマー(沢)	P×9ショーン　ハドウB

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G・ダライアス（οゾーン）	37,590,220	AUK-R	ALL (連) ノーミス
G・ダライアス（λゾーン）	24,155,460	SPREAM-FKS	ALL (連)
ソルディバイド（カシュオン）	4,964,400	Y3(連)	ALL (連)
ストリートファイターIII（ショーン）	4,093,900	ASD-AKR	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,856,800	AUK-F	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,500,000	AUK-VS/R	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,144,300	ORI-AKA	ALL
鉄拳3	2′23″10	ASD-TMY	ALL 仁
スタースイープ（ストーリーモード）	3′43″7	AUK-VS/R	ALL

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス（μゾーン）	32,558,380	☆CAT'S-マサル	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,589,900	☆CAT'S-(石)	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,418,900	☆CAT'S-とき坊	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,425,300	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,318,800	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,379,700	☆G・CRUSH-CYA	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,067,500	☆G・CRUSH-ROK	ALL (連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,287,800	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,609,000	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,051,600	☆G・CRUSH-MSK	ALL (連)(必)

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	475,100	AMP・SUN	オロチまで
ザ・キングオブファイターズ'97	438,600	マッキー	ALL
ヴァンパイアセイヴァー	1,270,900	ねこねこ(よ)	フェリシア ALL
マーヴルVSストリートファイター	1,759,300	NOY	ALL
閃激ストライカー	287,399,520	(よ)	ラスボスまで
G・ダライアス	19,604,100	(破)	ALL
フィグゼイト		スコア募集中	
FA		ハイスコめざして！	
セーラームーン		挑戦者募集	
鮫！鮫！鮫		オールドゲームをやりましょう。	

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	270,000	NWO	ハネ＝ジ
ザ・キングオブファイターズ'97	500,000	NWO	紅丸庵
マーヴルスーパーヒーローズ	1,242,400	NWO	サイク＝プス
ヴァンパイヤセイバー	特になし		
SFIII	特になし		

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタースイープ（ストーリーモード）	3′17″0	冷房寒くて調子出ず TKB	ALL
スタースイープ（一人挑戦モード）	544,970	SONIC☆ふぇすた	ALL
G-ダライアス（νゾーン）	32,935,510	K.M(武)	ALL (連)付 ノーミス
G-ダライアス（ξゾーン）	23,741,840	大沢経雄（仮）	ALL (連)付 1ミス
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,068,500	SONIC☆ふぇすた	ALL 春麗&リュウ
アルペンレーサー2（T.T.）	2′07″507	ASG-如月浪人-RIN	ダウンヒル テクニカル
ザ・キングオブファイターズ'97	611,100	SDR-えくすたあ	アテナ、テリー、社（隠）
鉄拳3	1′25″18	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ALL　ガンジャック

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,102,500	プロップで負けたSONIC☆ふぇすた	ALL 豪鬼＋春
スタースイープ	4′20″8	MIW	ALL ストーリー
スタースイープ	3′07″7	TKB	ALL
アルペンレーサー2（レース）	1′56″443	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	
アルペンレーサー2（タイムT）	2′09″795	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	パーフェクト
プロップサイクル（ストーリー）	23,165	KMS.Q	Ver.＝
ダートダッシュ	4′16″90	CGZ	＝ムズ　MT SNOW.S
レイヴレーサー（最上級T.T）	9′00″827	野田名人会 CGZ	12周設定
出たな！ツインビー	2,773,600	クラウト・コピー店・AMC(谷)	ノーマル 2-4

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（νゾーン）	30,354,030	K.M(武)	ALL(連)
G-ダライアス（οゾーン）	44,501,830	EOE-DOV	ALL(連)
★クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	6,424,000	なるぞーごめん！ TPL	ALL(連)
クイズ　ウエディングラプソディ	2,526,020	トッペルたこまる DOH(S)なるぞー	ALL 2ミス
★バトルサーキット（ピンク）	41,255,500	お久し振りです NPC-ねこん	ALL(連) 福井市民な人
★対戦とっかえだま（柳名取三郎使用）	4,893,700	理論値600万！？ DKZ（店員倍損）	ALL(連) 75個20
NEO Mr.DO	1,657,750	DUO	ALL
怒首領蜂（C-LASER）	399,157,610	なるぞーもう少ししっかりしてよね。	2周ALL(連)
逆転!!パズル番長	20,067,100	側転！！モリソ番長(よ)	ALL(連)
ドルディバイド	5,076,000	激タレな人	2周ALL(連)

GAME's　DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンスポーツクラブ	456,064ドル	(珉)	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,220,400	(新)	ALLリュウ ウルヴァリン
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,310,800	(乗)	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,789,900	タコムシ（レバー下キック）	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,046,700	スーパリゲーマー	ALL 猫が出ない
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,377,900	(乗)	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,291,100	タコスカル（レバー下上キック）	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,153,200	(乗)	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,121,000	ド根性オルバス	ALL (連)(同)

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	1′20″98	MAC	1コインALL (必)
鉄拳3（ニーナ）	1′58″98	NKK	1コインALL (必)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	909,300	TAK	1コインALL
雷電DX（練習コース）	10,469,650	Limit	1コインALL (連)

GAME'S　WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンスポーツクラブ	744,400	アースジェット野田（うわっぷっ）	ALL 11勝
G・ダライアス（μゾーン）	32,431,640	でこちん	ALL (連)
G・ダライアス（ξゾーン）	31,566,060	木之本桜ちゃん♡♡ L2A-大明神	ALL (連)
G・ダライアス（οゾーン）	41,923,910	☆PIG'S-けんいち	ALL (連) 512×1
★マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	4,812,500	ARI(よ)	ALL (連) 春とウル
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,522,100	NARK	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,328,400	番長がライバル(乗)	ALL (連)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,329,400	タコ太	ALL (連)
★ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,900,900	タコ太	ALL (連)
★ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	658,950	WZH	ALL　残1 (連)(同)

GAME'S　MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′24″11	気合い不十分との仕様-(T)	ALL (同) 平八
鉄拳3	2′33″21	G S K	ALL (同) 木人
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,209,100	Y.O	ALL (連)(同)
ヴァンパイアセイヴァー（ハンターガロン）	1,420,300	Y.O	ALL (連)(同)
Gダライアス（νゾーン）	33,426,430	TENさんナイス！との仕様-(T)	ALL (連)
Gダライアス（ξゾーン）	29,863,520	G S K	ALL (連)
バーチャーストライカー2	＋16点	H I R	ALL イタリア
KOF'97	533,300	L S D	ALL　社・クラーク・レオナ
フェリオス（ハード）	1,217,610	天理剣聖 T E N	ALL (連)
テラフォース	1,629,300	天理剣聖 T E N	ALL (連)

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	28,930,190	AXIOM-H・Y(奈)	ALL (連)
Gダライアス（μゾーン）	30,607,940	1万6千オールは1万6千3百オール	ALL (連)
Gダライアス（οゾーン）	43,320,620	H・M	ALL (連)
ロストワールド ジュラシックパーク	625,285	プリクラ＋バイク＋失楽園=500万	ALL 残1
ウルトラ電流イライラ棒	24″58	これはあと5秒	ALL NOVICE
ウルトラ電流イライラ棒	1′22″58	これはあと20秒	ALL EXPERT
スタースイープ（ストーリーモード）	3′41″7	運勝負	ALL
マーブルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	4,406,200	AXIOM-せのん	ALL (連) これから
ブラッディロア（アリス）	5′37″41	T・A	ALL
鉄拳3	1′39″01	パンダ君 ナイスだね～	ALL (必) 遅い。ガンジャック

PLAY　CITY　NASA　杉本町店　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンスポーツクラブ（ALL）	1,065,800	Seize-KKK	ALL
カプコンスポーツクラブ（Kick）	489,000	Seize-KKK	ALL
カプコンスポーツクラブ（Smash）	256,000	Seize-KKK	ALL
カプコンスポーツクラブ（Dunk）	528,600	Seize-KKK	ALL
★ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,963,700	あさひな☆ゆうこ まゆちゃんらぶらぶ	ALL (連) 藤崎詩織使用

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス（λゾーン）	29,828,780	目標3000万！ HYAKU-UGF	ALL(連) 512×3
Gダライアス（μゾーン）	30,244,900	穴ウメN.F	ALL(連) 2ミス
Gダライアス（νゾーン）	36,223,280	暴城の月	ALL(連)
Gダライアス（ξゾーン）	17,234,090	氷影	ALL(連) 初クリア
Gダライアス（οゾーン）	45,290,330	IRON　DUCK-K.N	ALL(連) 512×2
ザ・キングオブファイターズ'97	674,200	DGD 8ケ月ぶりの来店	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	4,842,200	HYAKU-TXI	ALL(連)
★ウォーザード（ムクロ）	4,247,100	リハビリ完了 ムクロマン　OGA	ALL(連)(必)
★19XX（モスキート）	19,092,000	CYCLONE-KIW♪	ALL(連)
★ストライカーズ1945（Bf-109）	2,213,900	PPR-KTL-IZK	ALL(連)

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G・ダライアス（νゾーン）	32,109,800	FEV-EX.(た)	ALL Yエリア
★ロストワールド	716,264	咆哮野郎-鬼愛-ま JU	ALL　残1 まだまだ
NEO　Mr.DO！	1,960,400	クレヨンしんちゃん	ALL
閃激ストライカー	1,228,948,990	☆-PIG'S7トル	2周クリア
怒首領蜂（Cタイプ）	301,632,950	☆PIG'S-けんいち	Cタイプ 2-6ボス
ソルディバイド（カシュオン）	5,098,200	翔(よ)	2周ALL 1周264万
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,806,600	穴うめはけん要員(よ)	2周目（2-2）
ウィニングスパイク	TOTAL WINS 4	チャレンジャーガムガム店OPEN!!	5面でLOSE

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（οゾーン）	38,953,360	☆PIG'S-ケンイチ	ALL οゾーン
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	3,659,300	設定ちがうって あなうめくん	ALL チュンリー、ウルバリン
キングオブファイターズ'97	504,700	ID4-ヒデ	ALL マリー、チリー
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,154,800	KOS	ALL モリガン
鉄拳3	1′18″13	(亀)KKH	ALL 三島平八
鉄拳3	1′48″50	(亀)KKH	ALL ジュリア、チャン
ライデンファイターズ (連)	43,899,490	VG2連合-STAC-MSV	1c7面 デバステイター
ライデンファイターズ (連)	29,036,920	☆PIG'S-けんいち	1c7面 チェイサー
マジカルドロップ3	79,142,442	栗島洋子で交通事故-50万	ひたすら むずかしい
X-MENvs ストリートファイター	2,343,500	T.M.R(R)	ALL ストーム、チュンリー

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	4,803,600	ARI(よ)	ALL(P)×0 ウルメチュン
ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	1,073,200	穴ウメ君　ゆーり(ぶ)	ALL(P)×0 乱入有般若無
ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,987,700	ARI(よ)	
ソルディバイド(カシュオン)	5,208,300	翔(よ)	ALL (同)
スクランブルスピリッツ	3,594,860	SGP-DELTA-ZZZbyTBZ	2-3

プレイシティーチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	431,800	オロナミンC	ALL 日本チーム
Gダライアス(λゾーン)	23,954,850	MRP-ST	ALL (連) αβθηλ
Gダライアス(μゾーン)	18,164,810	てきとう	(連)
Gダライアス(νゾーン)	32,129,590	A.K	ALL (連) αγεθυ
Gダライアス(ξゾーン)	24,064,570	やっとでた。	ALL (連) αγειξ
ザ・ハウスオブザデット	96,640	カシムラ	ALL トーマス使用

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎3-1ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G・ダライアス(οゾーン)	30,041,140	R.S	(連)ALL 1ミス
G・ダライアス(νゾーン)	28,807,040	うしっさん	(連)ALL αγεθν
G・ダライアス(μゾーン)	28,695,650	うしっさん	(連)ALL αγεθμ
G・ダライアス(λゾーン)	23,249,150	R.S	(連)ALL
ソルディバイド(ヴォーグ)	2,372,800	だみだみだめだぁ〜〜〜(KA)	2周目2面
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,448,300	しーるそーと　しきょう	オメガレッド 4さくら
コラムス'97(ミディアム)	JEWELS2,959	K.O	LV.103

ゲームスペース姫路&G/Hジョイ　兵庫
姫路市駅前町246神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G　ダライアス(λゾーン)	26,458,380	僕達もう大人by(T) HKG-ADC(大)(人)	ALL (連)付激甘 反社会非人間度0
G　ダライアス(μゾーン)	29,122,630	勝負は精神年齢や！ HKG-O.C(大)(人)	ALL (連)付余裕 ママパパお金度0
G　ダライアス(νゾーン)	31,221,720	HKG-NAG(大)(人) ママお金ちょーだい	ALL (連)付ブー 汚顔醜髪無女度0
G　ダライアス(ξゾーン)	27,352,670	暇人いいねLAC HKG-Y.A(大)(人)	ALL (連)付楽勝 無職無知能度0
G　ダライアス(οゾーン)	32,953,590	KEI.O	ALL (連)付
★セクシーパロディウス(オプション)	6,814,700	SUR-DX-天馬(犯)	ALL ノーミス (連)付 27万ロス
★ハイパーアスリート(100m走)	6″59	SUR-HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート(100m自由形)	36″33	SUR-HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート(棒高跳び)	9.15m	SUR-HKG-DKO(犯)	
やまちんファイト(コーディー)	3,030,790	やまちん(罷)	ALL (連)無

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス(λゾーン)	22,057,620	コウジ	ALL (連)
Gダライアス(μゾーン)	29,088,550	LMA-1311-かる夫	ALL (連)
Gダライアス(οゾーン)	28,499,960	F.I	ALL (連)
カプコーンスポーツクラブ	263,400	MLR	スマッシュスターズ
ヴァーサスネットサッカー	28	SIO	ALL ブラジル
スタースイープ(1人挑戦モード)	423,870	H.M	Lv不明
スタースイープ(ストーリーモード)	5′44″3	DIC(偽)	8面
鉄拳3	1′49″76	前田　愛	ALL ブライアン
鉄拳3	1′54″13	RAS	ALL ジュリア
鉄拳3	2′10″36	TKD-MIN	ALL オーガ2

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	1,632,500	T.Clue-KOS	ALL(連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,615,800	IKD-GON恥林(ぺ)	ALL(連)(必)
G-ダライアス(νゾーン)	31,432,880	ロリコマンド-ラヂオ	ALL(連)
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	3,178,400	AXIOM-せのん	ALL(連) ウルヴヌリン、春麗
スタースイープ	3′23″2	マルチ大好き大井	ALL
ティンクルスタースプライツ	2,865,938	奇村鬼身哉こら〜	ALL メビウス
レイストーム(R-GRAY2)	21,432,700	Noble-Fox	ALL 2号機　残0
ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,473,100	中村健二	ALL(連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	1,198,400	(駄)	ALL(連)(必) くさってる

パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,662,800	ZZZ七首	バレッタ ALL
怒首領蜂(タイプC)	142,823,570	ZZZ七首	2-5まで C-S強化
マジカルドロップIII	4,464,780	DSK-DARTS	ストーリーモード サン10
閃激ストライカー	439,776,780	ZZZ七首	6-2まで
ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,771,700	ZZZ七首	モリガンALA
ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	1,498,800	ZZZ七首	リリスALL
ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,972,100	ZZZ七首	フェリシア ALL
ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	835,200	魔神芳樹	ジェダALL
ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,123,500	魔神芳樹	オルバス ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス(λゾーン)	22,112,100	KAG三厳	ALL (連)付
Gダライアス(μゾーン)	23,674,050	SRX-TO	ALL (連)付
Gダライアス(νゾーン)	26,182,760	KAG三厳	ALL (連)付
Gダライアス(ξゾーン)	21,372,040	K.S	ALL (連)付
Gダライアス(οゾーン)	31,423,240	KAG三厳	ALL (連)付
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,653,500	SRX-TO リュウ、ウルバリン	ALL
ストリートファイターIII(オロ)	3,890,600	K.S	ALL
電脳戦機バーチャロン	5′22″55	KOU(帰)	ALL テムジン
ドルアーガの塔	1,151,820	大佐TV見たよ！がんばってね！ひろ	1コイン ALL
ときめきメモリアル 教えてユアハート	1クレジットALL	おためしセット使用 ひろ	シールver 藤崎さん(同)

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
閃激ストライカー	350,689,860	は	1c2周目 1面
怒首領蜂(Cタイプ)	101,719,130	RYO-出雲良子の許嫁	1c2-5
ワールドヒーローズパーフェクト	8,391,900	RYO-出雲良子の許嫁	1cALL 良子使用
サイドアームズ	1,728,600	は	1cALLノーミス超過当
ストリートファイターIII	441,700	祐	格ゲー初プレイ3人目まで

ゲームプラザ　ミッキー　広島
広島市南区的場1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,863,200	NEZ-GYO	ALLリュウケン　D×2
スタースイープ(ストーリー)	3′35″0	NEZ-GYO	ALL
スタースイープ(1人でモード)	479,650	UNI	ALL
ザ・キングオブファイターズ97		穴うめです たくさんの人	ALL
鉄拳3(オーガ1)	4′26″91	穴うめねずくん	ALL
鉄拳3(オーガ2)	3′42″59	穴うめねずくんセカンド	ALL

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,379,100	AHO2　ウルヴァリン、のりまろ	ALL
ヴァンパイアセイヴァ(ザベル)	787,000	WHO	ALL
ヴァンパイアセイヴァ(サスカッチ)	838,000	WHO	ALL
ヴァンパイアセイヴァ(モリガン)	1,008,000	WHO	ALL
ファイターズインパクト	5′34″30	MF	ALL サンソン
ファイターズインパクト	6′31″50	AHO	ALL シレーヌ
ファイターズインパクト	6′40″56	AHO^2	ALL ホーネット
デカスリート(400m走)	43″10	宮崎	アメリカ使用
デカスリート(円盤投げ)	80.81m	AHO	ロシア使用
デカスリート(1500m走)	3′37″48	MF	イギリス使用

アミューズメントzizz大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦機バーチャロン	1′32″76	MSO-08-ユン	ALL ライデン使用
スーパーフォーミュラー	2′13″718	おっさん	イギリス ターボ車
テトリスプラス(ノーマル)	342,800	Y.O	ライン186 L43
テトリスプラス(パズルモード)	310,000	SIN	ALL ノーマル
ダライアス外伝(Zゾーン)	10,206,520	ISSON	ALL残4 B2　C5
ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,107,100	むっちりタブ君	ALL
ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	1,059,200	TBA	ALL
ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	870,300	UCO	ALL
ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	828,100	DMA	ALL
ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	867,200	やったぜ！オレ様	ALL

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂(Aタイプ)	452,680,930	LAOS-長田仙人	ALL
怒首領蜂(Bタイプ)	453,313,720	LAOS-長田仙人	ALL
K・O・F・97	738,900	FAD-たけし	ALL
ネオ・ボンバーマン	504,700	BANRI	ALL
ヴァンパイアセイバー(フェリシア)	2,332,300	FAND-IDA	ALL
ヴァンパイアセイバー(バレッタ)	1,467,800	ひげの王者　けいた	ALL
★蒼穹紅蓮隊(紫電)	36,308,800	G'Z KYO	ALL
★蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	43,308,731	BANRI	ALL
バトルガレッガ(ゴールデンバット)	14,377,610	LXSVII	ALL

ビッグ　ウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂(Aタイプ)	513,078,850	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×3
★怒首領蜂(Bタイプ)	601,088,790	LAOS-長田仙人	2周ALL レーザー残2
マーブルVSストリートファイター	2,512,500	もうやらん！？スト(研)GUY	ALL(連)(同)付 リュウ・ウル
鉄拳3	1′07″73	阿波主水本田	ALL 同付オーガ2
鉄拳3	1′39″58	パターン完成！？スト(研)GUY	ALL　同付 予1分20秒キング
鉄拳3	1′43″88	バンザイ赤羽 スト(研)GUY	ALL連同付 予1分23秒クマ
鉄拳3	1′30″90	ぼくはいっつもこんなんです　HAS	ALLブライアン 予59秒
鉄拳3	1′37″43	1プレイです。スト(研)GUY	ALL　同付 予1分14秒ニーナ
鉄拳3	1′28″55	あと10秒はいけるかも　HAS	ALL　レイ 予1分12秒
鉄拳3	1′34″56	前田君笑拳はやめてね　スト(研)GUY	ALL　同付 予？本人

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタースイープ(ストーリー)	2′03″8	G.M.C.悶悟涙 T.H	ALL
スタースイープ(1人で挑戦)	1,536,230	G.M.C. 悶悟涙 T.H	ALL 永パ
マネーアイドルエクスチェンジャー	8,858,860	G.M.C.悶悟涙 T.H	ALL (連)(同)
閃激ストライカー	1,488,027,060	G.M.C.R-I	ALL (連) 永パ
★ブラッディロア(アリス)	3′51″56	新生F友会 AMG-E	ALL
スポーツクラブ(キックスターズ)	463,100	S.I	ALL
スポーツクラブ(スマッシュスターズ)	310,464	S.I	ALL
スポーツクラブ(ダンクスターズ)	576,300	S.I	ALL
スポーツクラブ(総合)	1,109,900	G.M.C.悶悟涙 KKK	ALL (テ)3G
Gダライアス(νゾーン)	36,415,010	GDS-悶悟涙OOT	ALL (連) ノーミス

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G・ダライアス(νゾーン)	34,799,760	ダニエル	1C　ALL (連)
G・ダライアス(λゾーン)	21,454,660	ダニエル	1C　ALL (連)
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,845,900	はっし	1C　ALL
ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	776,000	はっし	1C　ALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス(νゾーン)	36,487,850	求む51200点 GDS-OOT	ALL (連)γ→ε→θ
だい好キッス	202,480	THT-HAN	ALL
キングオブファイターズ97	506,200	(局)長	ALL
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,234,800	(局)長	ALL
鉄拳3	1′24″18	(局)長	ALL シャオユウ
鉄拳3	1′52″95	(局)長	ALL 平八
鉄拳3	2′42″30	(局)長	ALL オーガン

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ97	416,700	みんなやってる KOF	ALL
ザ・キングオブファイターズ97	327,400	T.F	ALL
ザ・キングオブファイターズ97	342,200	GBF	ALL
ザ・キングオブファイターズ97	360,700	AAA	ALL
ザ・キングオブファイターズ97	201,300	今月で仕事終了!! ETN-WDC	ALL
ストリートファイターIII(ケン)	1,597,100	TKS	ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,030,300	TKS	ALL
わくわく7	14,549,900	千花氏、TUN君 かる夫氏、FUN氏	ALL
ストリートファイターIII(ケン)	2,146,000	連絡下さい。ETN C-BOLTVIC	ケン ALL
ストリートファイターIII(リュウ)	2,115,300	上記の方々元気ですか？VIC	リュウ ALL

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
剣豪	23,000円	'90年	アクション	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE LEO	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ

アタリ

インディージョーンズ	65,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガントレット	30,000円	'85年	アクション	無	有	−12V必要	カナヤ商会

アトラス

グルーヴ オン ファイト	15,000円	'97年	対戦格闘	有	有	SFVカセット	ママトップ

エクセレントシステム

グランドクロス	5,000円	'94年	アクション	有	有	ピンボールアクションシューティング	ファンタジークラブ

SNK

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	58,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ネオジオ	ママトップ

NMK

サンダードラゴンII	23,000円	'93年	シューティング	無	有		サン・カンパニー

オルカ

ゾディアック	30,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イスパイアル	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカイランサー	12,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

カネコ

ギャルズパニック3	20,000円	'95年	陣取り	有	有		トライ
ギャルズパニック2	15,000円	'93年	陣取り	有	有		トライ

カプコン

マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	125,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 100,000円	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	85,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ヴァンパイア セイヴァー	75,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 50,000円	ソフトショップ★マリオ
X-MEN vs. ストリートファイター	73,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 48,000円	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	60,000円	'97年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
ウォーザード	54,000円	'96年	対戦格闘	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
ヴァンパイア セイヴァー	45,000円	'97年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワンダー3	45,000円	'93年	アクション	有	有		ママトップ
天地を喰らう	45,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
バトルサーキット	38,000円	'97年	対戦格闘	有	有		サン・カンパニー
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヴァンパイア セイヴァー	28,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフト	サン・カンパニー
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
エイリアン VS プレデター	22,000円	'92年	アクション	有	有		ママトップ
1942	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1943	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1943改	20,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ラッシュ＆クラッシュ	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイター	18,000円	'87年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー
パワードギア	18,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
サイバーボッツ〜フルメタル マッドネス	14,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
バルガス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーストリートファイターIIX	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
クイズ殿様の野望2	3,000円	'95年	クイズ	有	有		トライ

コナミ

とべ！ポリスターズ	33,000円	'97年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
ライフフォース	30,000円	'84年	シューティング	有	有		ママトップ
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
大列車強盗	28,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	24,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロスII	22,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
スラムダンク	20,000円	'93年	バスケット	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ミスター五右衛門	20,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガイアポリス	19,000円	'93年	アクション	有	有		メッセサンオー
ときめきメモリアル対戦パズルだま	15,000円	'96年	パズル	有	有	システムGX，サブ	ママトップ
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
トライゴン	14,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	12,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ファイナライザー	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マーシャルチャンピオン	12,000円	'93年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー
グリーンベレー	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
マンハッタン24分署	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ときめきメモリアル対戦パズルだま	5,000円	'96年	パズル	有	有	サブ	サン・カンパニー
ピンポン	5,000円	'85年	卓球	有	有		カナヤ商会
リングの王者	5,000円	'88年	プロレス	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	4,000円	'96年	パズル	有	有		メッセサンオー

彩京

ストライカー1945	40,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
戦国ブレード	35,000円	'96年	アクション	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
ソルディバイド	30,000円	'97年	シューティング	有	有		サン・カンパニー

ジャレコ

サターン	53,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノーティーボーイ	40,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロッドランド	35,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
テトリスプラス	33,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
銀河任侠伝	32,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
アイドル雀士スーチーパイII	30,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
グラディア	30,000円	'96年	シューティング	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
ゲーム天国	30,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
破兆	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
D-DAY	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
E.D.F	12,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トップローラー	10,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

セガ

シンドバットミステリー	45,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
4Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ごんべえのアイムソーリー	40,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会

バーチャファイター2	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	電源付	ソフトショップ★マリオ
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
オパオパ	30,000円	'87年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
アッポー	18,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ロボレス2001	15,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ワンダーボーイ	10,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ通	5,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
フラッシュポイント	1,000円	'90年	パズル	有	有		トライ

タイトー

ハイウェイレース	75,000円	'83年	レース	有	有		カナヤ商会
アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
レイストーム	42,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
NY キャプター	40,000円	'84年	ガンシューティング	無	有	DIP表なし，基板のみ	カナヤ商会
コンチネンタルサーカス	35,000円	'89年	レース	無	有		カナヤ商会
ボートマン	35,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
まじかるで☆ドキドキ告白大作戦	35,000円	'96年	バラエティー	有	有		ママトップ
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライトブリンガー	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ぺんぺろぺえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
侍日本一	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダライアスII	17,000円	'88年	シューティング	無	有		メッセサンオー
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
フォーティーラブ	15,000円	'84年	テニス	有	有		カナヤ商会
ウォリアーブレード	10,000円	'92年	アクション	無	有		メッセサンオー
功里金団	8,000円	'88年	アクション	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
エレベーターアクション	7,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アクアジャック	6,000円	'89年	シューティング	有	有		メッセサンオー
中華大仙	6,000円	'88年	アクション	無	無	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
ヘビーユニット	5,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

データイースト

ザ・グレートラグタイムショー	38,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
スカルファング	30,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ウルフファング	14,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
コブラコマンド	5,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

テクモ

闘姫伝承エンジェルアイズ	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

達人王	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン!!	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳3	180,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
フェリオス	65,000円	'88年	シューティング	有	有	ROM 50,000円	ソフトショップ★マリオ
アサルト	35,000円	'88年	シューティング	有	有	価格は8/28現在のもの	ファンタジークラブ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	20,000円	'97年	クイズ	有	有	新品	トライ
ネビュラスレイ	16,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	5,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	4,000円	'96年	クイズ	有	有		サン・カンパニー

任天堂

スーパーパンチアウト	40,000円	'84年	ボクシング	無	有		カナヤ商会
ドンキーコング	38,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコングJr	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	17,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー
ポパイ	13,000円	'82年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	38,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
クイズ！美少女戦士セーラームーン	23,000円	'97年	クイズ	有	有		サン・カンパニー
マクロスプラス	22,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ

フェイス

マネーアイドル エクスチェンジャー	22,000円	'97年	パズル	有	有	ネオジオ	ママトップ
マネーアイドル エクスチェンジャー	15,000円	'97年	パズル	有	有	ネオジオソフト	サン・カンパニー

ライジング

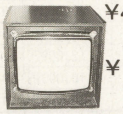
バトルガレッガ	48,000円	'96年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■サン・カンパニー：〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459
■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ママトップ：〒420 静岡市竜南1-1-54 ☎054-248-7700
■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453

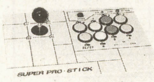
マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス………プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー(重り付)…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

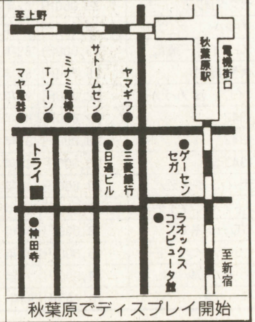


AV-5000………………¥26,000
Σ8000…………………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 **情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。** 毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- メジャータイトル 5K
- ジッピーレース 8K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各20K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各18K
- ムーンパトロール 15K
- 銀河帝国の逆襲 38K

SNK
- サイコソルジャー 58K
- ファンタジー 68K
- ギャングウォーズ 5K
- ストリートスマート 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用 メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
- ソンソン 15K
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 20K
- ひげ丸 15K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- バツグン 15K
- ヴィマナ 8K
- フィグセイド 6K
- 達人 4K
- 達人王 12K

コナミ
- グラディウス(ROMタイプ)
- ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付 150K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- RF-2 (電源H付) 30K
- スーパーへリ・コブラ (c) 5K
- 亀忍者 TMNT 5K
- ツタンカーム 12K
- ハイパーオリンピック 8K
- フロッガー、とおる君 各12K
- サーカスチャーリー 10K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 6K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
- ・エンゼルキッス(ROM)各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- 大相撲 5K
- チャンバラ 38K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- デスブレイド 5K
- ドラゴン忍者 7K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- スーパーバーガータイム 12K

セガ
- アッポー、ロボレス 各12K
- フリッキー 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- ヘビーメタル 68K
- カルテット 2 16A 15K
- シャドーダンサー 5K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- クラックダウン S24 10K
- カロリー君vsモグラニアン 8K
- テディボーイブルース 18K
- ラフレシア, ガルディア 各15K
- アップンダウン 18K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各5K
- モンスターランド 12K
- 獣王記, オーライル, レッスルウォ ベイルート, イースワット, しのび タイムスキャナー 各5K

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- バイオアタック 35K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- 奇々怪界 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙, フリップル 各3K
- パズニック, 5K
- バブルボブル 12K
- 黄金の城 18K

- ザ、ピット 10K
- 飛翔鮫(F. SHARK) 5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード, パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎 各15K
- フォーティ ラブ 10K
- グレートソードマン 15K
- グリッドシーカー 15K
- レイフォース 12K
- アラビアンマジック 12K
- リングレイジ 10K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝 1K
- バブルシンフォニー 0.5K
- エレベーターAcリターン0.5K
- パズルボブル2 0.5K
- アッカンベーダー 0.5K
- 逆鱗弾 0.5K
- 究極タイガーⅡ 0.5K
- 一括、各種格安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- がんばれギンくん 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 12K
- ガズラー 18K
- スイマー 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 5K
- 西遊降魔ろく 3K

ニチブツ
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 五目ならべ(連珠) 3K
- ムーンエイリアン PⅡ(c) 8K
- クレージークライマー(c) 18K
- レジオン、アマテラス 各8K
- ラジカルラジアル 68K
- フリスキートム 98K

UPL
- シュトラール 5K
- ムスタング 5K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー 68K
- ミスターDO 雪だるま 18K
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック 15K
- スナップジャック 38K

ナムコ
- ナムコクラッシクVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 30K
- アサルト パネル付 25K
- ネビュラスレイ 18K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- 未来忍者 35K
- ドラゴンバスター 18K
- グロブダー 25K
- 子育てQマイエンゼル 3K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 25K
- コズモギャングビデオ 8K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 58K
- イシターの復活 48K
- フォゾン 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューマンアスレチック 10K
- スーパーパックマン 25K
- ゼビウス、ディグダグ 各8K
- ギャラガ 3K
- パックギャル(ミスパック) 8K
- パックマン(c) 8K
- ハングリーマン 8K
- ポパイパックマン 8K
- タンクバタリアン (c) 8K
- SI ROMキット 各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

-珍品・逸品- その他
- クラッシュローラー 12K
- エクイテス 28K
- タイタン 25K
- ナンバークラッシュ 25K
- ブルファイター 28K
- タイムアタッカ(ブロック) 15K
- ジャンピューター 10K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコング (c) 12K
- クレージーコング 10K
- タイムトンネル 58K
- スペースチェイサー 120K
- フライボーイ 28K
- サーカス(風船割り) 80K
- ゾディアック(オルカ) 28K
- ボレンチ 28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 28K
- リバーパトロール(c) 18K
- フェニックス 10K
- ブラックホール 15K
- レッドUFO 15K
- ストリーキング 15K
- 激走(イースタンCO. 28K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん隣鯨団, ミラージュ、麻雀学園, グッとE雀, 殺人事件, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, パニックスタジアム, 華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルⅢ3K, スーパーリアルⅣ5K, スーパーリアルⅤ 4K, 着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で

- ダライアス(3画面) EXT, ロム付 58K◎
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

- サンダーブレード (a) 8K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 8K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K◎
- ラッドモビール or ラッドラリー 10K
- ハイパークラッシュ コナミ 28K
- サイバースレッド V21(a) 20K
- スターブレード V21(a) 18K
- エアーコンバット V21(a) 18K
- ソルバルウ V21(a) 18K
- ギャラクティツクストーム 28K◎
- ナイトストライカー 38K◎

COMBO AV 専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本)2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00~7:00

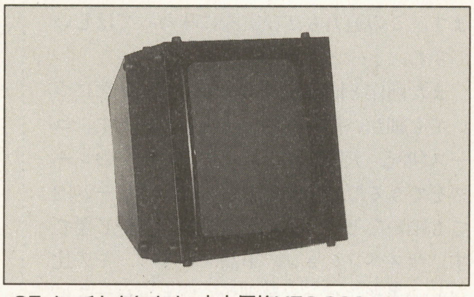
COMBO AV + M-18 RGBモニター 入門用にも最適

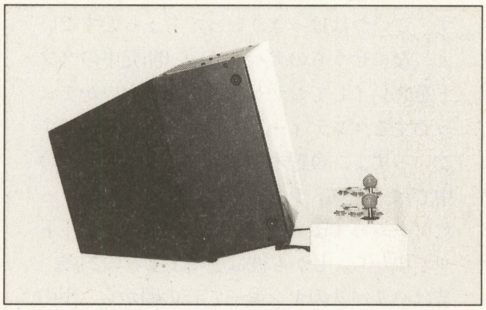
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 6カ月)
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)





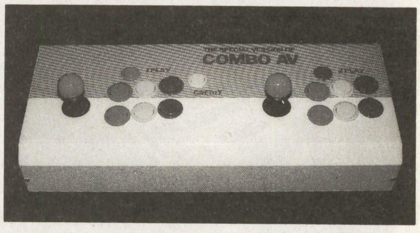
25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。 (16段階調整)

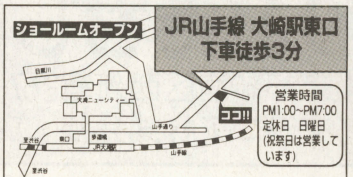
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ビーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥3,000**

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

Imagineer-Cafe2:00AM

さて，10月に入って今年ももう折り返し地点に来ちゃいましたね。私たちイマジニアも新しい部署替えがあって心機一転，日々新たな気持ちで仕事をしております。ところで最近僕がプレイしたゲームは「DESIRE」。自社ゲームで申し訳ありませんが，これがまた泣ける！今思い出しても泣けますね。ああ，じーん（感動）。（広報　大野木）

前作「RAC Rally Championship」を凌ぐ本格派レースゲーム，Win95で登場！

International Rally Championship

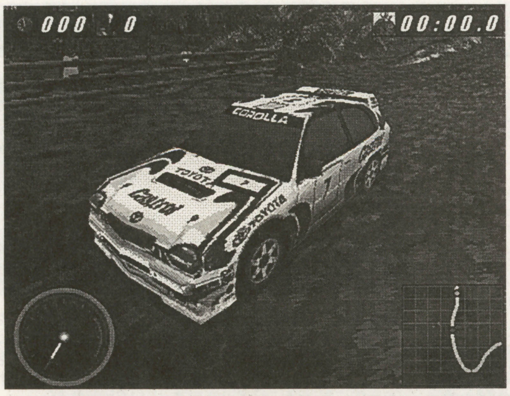
（10月発売予定　9800円）

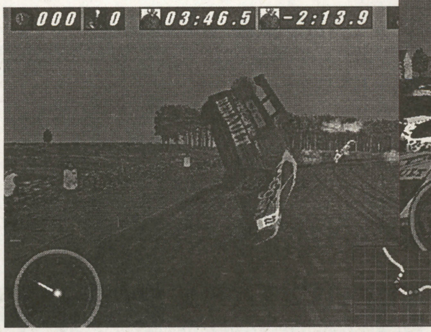
それでは今月のソフト紹介に行きましょう。今月は10月発売予定のWin95ソフト「International Rally Championship」をドバーッと紹介しちゃいます。ラリーと聞いて，「あれ，イマジニアって前にラリーゲーム出してなかったっけ？」「あれ，それってDOS/Vで発売したんじゃなかったっけ？」「あれれ，それって“NETWORK Q RAC Rally Championship”っていう長ったらしい名前で去年の11月に発売したんじゃなかったっけ？」という宣伝まがいのイマジニア狂の方も世の中にはいらっしゃると思いますが，そのDOS/Vソフト「RAC Rally」の続編に当たるのが本ソフトです。こいつははっきりいってちょっとすごいよ。なにせうちのデバッカー（開発中のソフトをプレイしておかしなところがないかチェックするダンディーな人たち）が，「これはすごいっすよ，O野木さん！ワイ，車ゲームの中では「アウトラン」以来久しぶりにハマったゲームっすよ！」と言い放っていたタイトルですから。しかも彼は尼崎生まれの24歳，昔はバリバリのヤンキーで15の頃から六甲山を走り回っていたらしく，そんなファンキーな彼も納得の一品です。

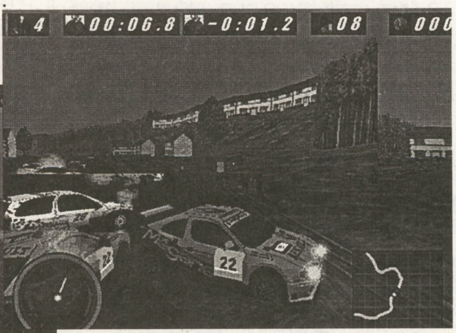
では，その納得の内容についてこれから詳しく触れていきましょう。まず最も特筆すべき点は，全15コースに及ぶ各国の風景の美しさでしょうか。雪と氷に覆われたフィンランド，砂漠をひた走るオーストラリア，密林の中をかき分け走る南アフリカなど，その多彩なコースのグラフィックはどんなドライバーだって魅了されることでしょう。またゴールしたあとはリプレイモードで視点を切り替えれば，まるでTV中継を彷彿とさせるようなカメラワークで自分の走行を見ることができます。この迫力もぜひ実際に味わってほしいですね。

また前作と同様にマシンセッティングについても細かい作り込みを行なっています。コース状況，天候が如実に反映する現実のレースをできるだけ再現しているため，ゲーム内でも細かなセッティングのチェックが必要です。サスペンション，車高，タイヤ，ギア比など，多彩なパーツを細かく変えてレースに臨んでくださいね。

あと，忘れてはならないのがこのゲームのミュージックです。このBGMがめちゃくちゃ秀逸！テクノっぽいものから超ポップソングまで，これをそのままCD化してもいいんじゃないかと思うほどです。知らず知らずのうちに口ずさんでしまうこのミュージック，とりあえずイマジニア社内には蔓延してきてますが，早くみなさんの周りでも口ずさまれるようになってほしいですね。それから音といえばエキゾースト音も実車からサンプリングしてますし，視点を車内・車外と切り替えることによって聞こえ方も違うというこだわりよう。LAN環境による８人までの対戦機能があり，一つのキーボードで２人対戦も可能です。１人でも楽しいラリーですが，対戦ならばさらにエキサイト。こんなに盛りだくさんの新作ソフト「International Rally Championship」，もういろんなところにこれでもかという心配りがしてありますので，ぜひみなさんもプレイしてみてください。







お便りお待ちしています！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報 宛

Design and programming by Magnetic Fields Software Design Ltd.
©1997 Europress Software Ltd.All rights reserved.

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは〜!!もう，すっかり秋ですね。朝晩，めっきり冷え込むようになってまいりましたが，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？よ〜こちゃんは，ちょっと風邪気味。秋雨の降る中，遊びに行ったのがいけなかったんだわ…。

さてと，先日AOKIくんに教えてもらいながら，11月27日に発売されるHYBRIDのバグチェックをちょっとだけお手伝いしました。みなさんご存知のとおり（？）よ〜こちゃんはゲームが苦手なのであまりやらないんですけど，HYBRID，面白かった!!バグチェックをするつもりだったのに，すかっり夢中になってしまいました…。みんなも，きっとはまると思うよ。『HYBRID』発売までもう少し。お楽しみに待っててね!!

AOKI x AOKI

皆様，ご機嫌いかがでしょうか？あっ……という間に過ぎてしまった夏。……もう，秋風があちこちで吹いていますね。ＡＯＫＩの心にも秋風が吹いております…。なーんてウソれす！AOKIは全開バリバリだぜ！　あー，なんで夏が終わっちまったんだーっ！　しょうがないっ，こうなりゃ秋を楽しもうぜ！

AOKI×DIABLO

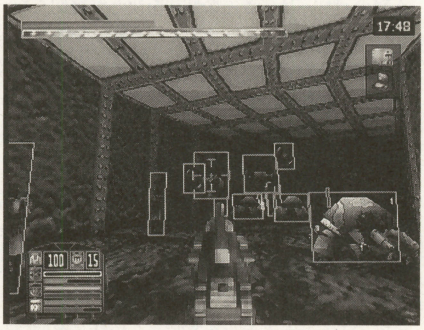
ディアブロ君サヨーナラー。そんでもってAOKIのnameを発表します。Nameは“obakeyashiki”でしたーっ!!!　もしも迷惑かけたことがあったら，ごめんなさいね。悪気はないから。もし今度“obakeyashiki”を見かけたらよろしくね！

怒首領蜂(ドドンパチ)移植決定プレイステーション

ゲーセンで超ド級ＳＴＧの，『怒首領蜂』がプレイステーションに移植されることになったぞ！前回の『首領蜂』からさらにパワーＵＰした『怒首領蜂』はきっと君のシューティング魂をクスグルことだろう。今のうちにゲーセンで腕を磨いとけよ！詳しくは次号にてっ！

ギャルゲーを制作中！

かわいい……！この一言に尽きる。また声が最高……！画面を見ているとAOKIはドキドキしちゃうよ。担当プログラマのN氏（現在グラフィックと音声を調整中）も「頭がやられてきた……。」とAOKIに訴えていた。……彼のデスクにキャラポスターが貼られる日も，そう遠くないと思った。

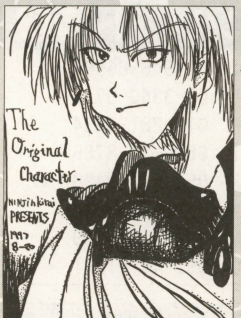


HYBRID(ハイブリッド)

11月27日発売予定（ＰＳ）『HYBRID』は，フルポリゴン描画によって描かれている迷路のように複雑な各レベル（階層）９ステージをリアルな３Ｄ戦闘で激しく進んでいくゲームだ。各レベルは複数イベント・システムでコントロールされているので，精巧な通路のアニメーションやエフェクト・トリックやトラップが実現されてるぞ！もちろん，ゲーム開始デモではＣＧアニメーションが入っている！主人公キャラクターは全部で４人。キャラクターごとに敵の位置・兵器・体力パラメータ・スピード etc，色々と細部までが違っているので何万回でも楽しめる！ステージなんてメッチャ広いぞ！『ＨＹＢＲＩＤ』は，３Ｄガンシューティングであると共に，敵基地内のトリックを解いたり，戦法を見出して作戦的に攻撃するなど，プレイすればするほど頭脳ゲームの感覚も十二分に感じられる新感覚ゲームなのだ！次号はストーリーを紹介しよう。

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストはがき，本当にどうもありがとう。今回はいつもの半分しか載せられなくて，すごく残念…。掲載できなかったみんな，ごめんなさい。
By よ〜こちゃん



◀大阪府　P・N　にんじんきらい

まあ，人生いろいろあるよね。うまく気持ちを切り替えて，受験に向かってレッツゴー。

◀大阪府　P・N　榊原架威

『字過吹』これはね，『あざ　かぶき』と読むのよ。字っていうのは，町を細かく分けた名前なんだよ。

◀岐阜県　P・N　極堂

そういえば，最近あんまりアリスを書いてくれる人っていないんだよね。

◀東京都　P・N　ぶんちょ

うっっ，鋭いところをつかれてしまいました…。これからは，もっとがんばります。

◀埼玉県　P・N　MINO

MINOさんのイラストって，いっつも凝ってるよね。１枚書くのに，どのくらい時間がかかるの？

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

どーもです！ゲームショウ直前で風邪をひき，期間中にあっという間にこじらせてしまった秋浜です。
この原稿を書いている時点ではゲームショウも終わり，やっとひと段落かと思いきや，立て続けに今度はJAMMAショーがあって先行き不安。
生きて次の号で皆さんにお会い出来るのでしょうか……。

さて，その東京ゲームショウ，皆さん来てくれましたか？日曜日だけで7万人もの方が来場されて，スタッフ一同死にそう……もとい，大変嬉しく思っております（どちらも本音）。今月はゲームショウの話題も盛り込みつつ行ってみましょう。

『X-MEN VS. STREETFIGHTER』だ!!

……御免なさい。タイトルが長いんで訳のわからない表題になっちゃいました。ゲームショウでも出展しましたこの『X-MEN VS. SF』(以下『VS』と略)，御覧になった方も多いのでは？とにかくいい！身内の私が自社ソフトをプッシュするのは当然なんですけど，それを割り引いてもとにかく素晴らしい出来です。同梱される4MRAMのパワーは皆さんの期待を決して裏切らないことをお約束します。アーケードのレベルをそのまま実現したグラフィックはもちろん，読み込みの速さも画期的。5秒かからないもんなぁ。もちろんあの爽快感あふれるゲーム性だって忠実に再現。文句なしに楽しめるソフトです。

そしてこの4MRAMに対応したソフトが今後も登場予定です。今のところは，バーサスシリーズ第2弾『MSH VS. SF』と，対戦企画でお馴染み『ヴァンパイア セイヴァー』が予定されています。こちらももちろん素晴らしい作品を期待していただいて結構です。秋から冬にかけて，家庭用ゲーム機にも期待の新作が続々登場します。これからのカプコンから目を離すな！

うごーく動く，『ストⅢ2nd』

この記事が世に出回る頃には，もう『JAMMAショー』は終わっている訳なんですけど，これまたカプコン期待のアーケードゲーム『ストリートファイターIII　2nd IMPACT』をもう見ている方も多いでしょう。とにかくよく動く！カプコンデザインチームの職人芸を堪能していただきたいですね。ともあれ，これぱっかりはここでいくら文章で説明しても皆さんには半分も伝わらないでしょうから，是非実際にプレイして見てください。感動すること間違いなしです。そしてパワーアップしたのはグラフィックのみにあらず。新キャラ2人を加え，さらにあのユン&ヤンにも固有の技がそれぞれ設けられて個性豊かなキャラクター達。EX必殺技を使いこなし，スーパーアーツでとどめだ！もちろんブロッキングも健在。いやいや，文章だけで説明するのは無理ですわ（決して逃げている訳ではないのであしからず)。新たな格闘の地平を体感するべし!!

『はまぁの部屋』だったりする

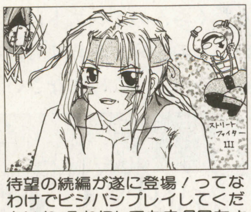
前回このコーナーでもお知らせした，ラジオドラマ『ブレスIII』のドラマCDが，10月17日に発売されます。聞き逃した方は，ゲームのサントラ（9月19日発売）と併せて今からチェック!!てなわけで，ゲームショウのお話など。実は私，カプコンブースのステージでゲーム大会の解説などをやっておりました（見てくれた人いるかな？)。それから土曜日の朝，中央のステージで『ゲーム業界先輩ミーティング』なるものにビデオで出演したりして，結構目立ってしまいました。ちなみに5日の前夜祭における『ベガス事件』については心の傷が癒えてから話す機会もあるでしょう。当日前夜祭に知り合いが行っていたという方，聞いてみてください。笑えます。しかし，当日はすごい熱気でしたね。皆さんに負けないように私も頑張ったつもりですが，やっぱり負けてたかもしれない(笑)。知人も多く来てくれて（『秋山さん』と一声かけて……まだ引っ張るか，おい）嬉しい限りでした。直接ユーザーさんとふれあえる機会はそうそうある訳ではないので，我々にとってもいいショウだったと思います。ただし夜の7時までやってたので死にそうですけど。いやマジで。次回は来年の春ですね。待ち遠しいのと『また疲れるよー』という思いが今はまだ半分半分だけど，きっと笑顔で皆さんをお待ちしています！（明るい日本の青年を演出）

イラストギャラリー

今日も今日とてイラスト選び。今はまだ競争率が低めだから採用のチャンスあり。私を喜ばせるようなイラスト大募集。ちなみに私の好みは…もういいですね。キワモノ，ヤバいネタ大歓迎！(採用できるかどうかは別にして)首を長くしてお待ちしております。Let's draw and Show me your heartbeat! 全然イカしてないセリフで開幕です。

◀群馬県・ふじさき

タイトルは『なんだかデビルマンな人達』。ナルホド。何ならオルバスもつけましょうか？大きさはこのくらいかな（他人には分からぬ会話)。



◀埼玉県・源氏修羅

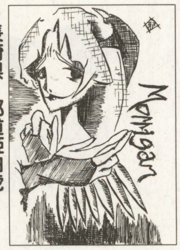
待望の続編が遂に登場！ってなわけでビシバシプレイしてくださいね。それにしてもネクロちょーOKってかんじ(やめろーっ!)。

◀福岡県・源平

いいなあ、スイマー。私は体育は苦手だったんですけど、水泳だけは得意でした。何しろ巨体は水に良く浮くもんで（笑)。

▶東京都・蒼霧羅夢

最近バイオにはまったとの事。あんまり恐いから可愛いイラストになったんでしょう。DCと2でさらに恐い思いをどうぞ。



▶長崎県・邪道姫白虎

…ダメだ、こういうイラストはすぐに採用したくなって、しまう…そのうちこのコーナー、バイオより恐くなるぞ、きっと。

▶茨城県・高柳里夢

ブレスIII楽しんでもらえてますか？それぞれのイラストに個性がありますから、新しい雰囲気を楽しんでもらいたいですね。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

◀村田オレンジ

竹崎 今月も元気にベーセガだ!!

奈美 私は後頭部と眼が痛ぁ〜い。

竹崎 オマエ，ゲームばっかしてるだろ。

奈美 いまさらですが，「シャイニング・ザ・ホーリーアーク」にハマっちゃってるんですよう。RPGに飽きたあなたに本気でオススメです。面白いです。

竹崎 今ごろ面白さに気づいたか!? 僕の方は2月からプレイし続けてきた「EVE」をついに終わらせたぜ!! 最後は11時間連続プレイで死にそうだったぞ。ユーザーの皆さんから絶対に最後までプレイしてくださいと言われてたので，約束を果たせてホッとしたよう。面白かったな。

奈美 さて，今月もお知らせがいっぱいです。

竹崎 やっぱ，最初はこれでしょう。みなさん，本当にお待たせしました。ついにサターンのファンクラブが結成されます!!

奈美「SPEC」復活ですか!?

竹崎「SPEC」と違って，きちんと事務局を作って，定期的に会員特典が届く，本格的な会なのだ。みんなとセガでいっしょにがんばろうってことで，名前も「セガ·パートナーズ」。いろいろ特典あり。

奈美 ①メンバーズカードと特製オリジナルカードホルダー，②全国セガ·アミューズメントテーマパークご優待，③スペシャルCD-ROMを年に4回お届け。

竹崎 ②って，どんな優待があるわけ？

奈美 ジョイポリスやガルボのセット券が割引価格で提供されたり，館内飲食施設でも割引特典があるらしいですよ。

竹崎 ③の方は，もうお待たせしましたって感じだね。体験版のリクエストってすごかったもん。最新ソフトの体験版やインタビュー映像，そのほか盛りだくさん。

奈美 今月末までに年会費を振り込んでいただいた方には，初回限定特典として「AZEL」の体験版も付けちゃいます。

竹崎 その代わり，今回はちゃんと会費もいただきます。1年分で5,000円。その分，しっかり運営します。気になる人は「入会のご案内」を今スグ取り寄せよう！

奈美 官製ハガキに，①氏名（フリガナ），②性別，③生年月日（西暦で），④職業，⑤郵便番号&住所，⑥電話番号，⑦日中の連絡電話番号，⑧この情報を見た雑誌名……を書いて，「〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局行」まで送ってください。

竹崎 ハガキが届いたら約2週間で「入会のご案内」をお届けします。このハガキだけで入会したことにはならないから，案内を読んでから，じっくり考えてOKだよ。

奈美 よくわからない場合は，月〜金の10時〜18時に事務局（TEL：03-5467-3020）まで電話で問い合わせてくださいね!!

竹崎 ちょっと待て。入会案内取り寄せに2週間かかるのなら急がないと，初回特典に間に合わないじゃん。

奈美 がんばってください。

竹崎 でも，あせって道路に飛び出したりしないように頼むよ，みんな。

奈美 さらに，お知らせです。

竹崎 どーしてゲームのイベントは東京ばっかりやねん!! と，お嘆きのあなたに。

奈美 今年もやります，デジタルサーカス。

竹崎 10月25日からの週末，6週連続，福岡，広島，大阪，名古屋，札幌，東京の順で巡業予定!!

奈美 新作ソフトが楽しめます！

竹崎 パブリシティチームも必ず誰か行きます。

奈美 竹崎さん，去年は広島に行ってましたねぇ。今年はどうするんですか？

竹崎 どこへ行くかは，明日の抽選会で決まるのだ。北海道って，まだ行ったことないんだよね〜。

奈美 ダメですよ，不正しちゃ。

竹崎 じゃ，故郷の関西へ帰るか…。

奈美 だからぁっ!!

竹崎（マジに）俺さ，「カルドセプト」への注目度が低いのに悩んでるんだよね。

奈美 目立ってないからじゃないですか？

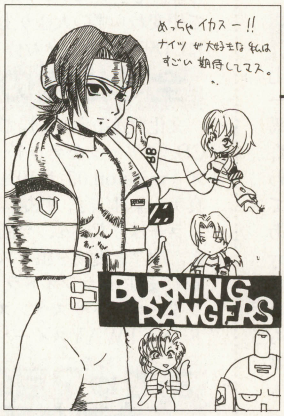
竹崎 これって，「モノ●リー」や「いた●ト」をベースに，さらに面白さのエッセンスを加えたソフトなんだよね。遊んだらぜ〜ったいに面白いんだよう。

奈美 泣かない，泣かない。

竹崎 店になければ注文してね。注文を受けてくれなければ，オレにチクッてくれ!!

◀蒼霧羅夢
「デジタル・カード・ライブラリ」カードはすべてそろった!?

◀MINO
MINOさん、ハガキに本名がなかったのでテレカ送れないよう!!



◀おーすん
ソニックチームの最新作。文字通りめっちゃ燃えるゲームだぜ。

◀陣内直人
11月13日に発売の「蒸気ラジヲショウ」も2枚組4、800円とお買い得だ。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

最近（9月中旬現在）どうも雨がいい気になってる。好き放題してる。降らないフリして突然，降る。晴れてるフリして夕方から降る。それもドカーっと。どこにそんなに水溜めてんだ，空！嫌がらせか。

雨が降ることはとても大切なことなのだけど，だからって人に迷惑をかけてもいいってことはないですよね。

ワルモンMONMON パラダイス！

いやあ。一時はどうなることかと思いましたが，大好評ツイパラ関連企画「ワルモンMONMONパラダイスさん」がリリースされる模様です。あやうくヤナモン軍団に番組を乗っ取られるところでしたが，皆様のハガキ投票のおかげで，みごとモンパラは生き残りました。ので，かなりがんばって作りました。出演者は「に。」までの人たちに加えて「あの人」が登場！このぶんだとツイパラのレギュラーは全員モンパラに取り込まれてしまいますなあ。わははは。

そしてツイパラファンの皆様にお知らせ。第一期ツイパラのドラマを収録したドラマコレクションがリリースされます。第1～5話（CD3枚分）が2枚組になって3059円という廉価版だから，シリーズ途中からのファンの人にオススメ。モンパラ，ドラコレどちらも10月22日いんすとあ，どんみしっ！「ツイパラもうすぐ5周年企画」も進行中だ。こちらもよろしく。

MOONLIGHT LIPS班からの定時連絡

永遠の恋愛問題に答えを出すCD，「金月真美 MOONLIGHT LIPS 渚のトリコロール」が11月6日に発売です。前作「灼熱のLOVEトレイン」で残された恋愛の謎は，このCDで解明される！魔笑の女，金月真美のシャープでセキララなトークに加え，まったくヘンなテイストのスキットを収録。丹下桜のキャラメルボイスも堪能できます。これを聴き逃すとオトナになりそこねるぞ。

さゆ鈴のひとりごと

「PLAYZONE'97」から始まって「納涼千里天国」でしめたさゆ鈴の夏休み。大人の男性からキュートな男の子たちまで思いきり堪能したあとは，馬肥ゆる，もとい，物想う秋突入です。秋といえば，高飛び。なぜかと言えば，男の子たちに目を奪われている間に夏が過ぎてしまったから。どうしても海へ行きたくなったから。そういうことってあるよね（さゆ鈴の場合いつもじゃないですか？ by アヴェ）。それにさ。地球人，病んでるよね。特に日本人。正しい人が正しく思われなかったり認められなかったりするのって，変だよね。ほんのちょっと逃げだしたいのかもしれない，そんな日本から（でも，さゆ鈴がいくらそんなこと言ってもただの言い訳なのよね～）。というわけで，行ってきま～す。

あ，そうそう，新潟県の小野恭造さん，いつもイラストどうもありがとう。

そして，なまちゃん，ご結婚おめでとうございます。お幸せにねっ。

コナミレーベルインフォメーション番外編

秋にふさわしい作品をご紹介。なんと，原田真二さんのライブアルバムなのだっ。爽やかな声は秋にぴったり。しかも2枚組のライブアルバムとくれば，身体でライブ感，心で音楽を感じて，長い夜を過ごすのにはうってつけ。コナミレーベルはがんばるのだっ。ところでさ～。流石野へっぽこはどこ行ったの？え，南の島？しかも2泊3日!?う～む，おそるべし満腹流石野。というわけで，さゆ鈴がお伝えしちゃいます。

藤崎詩織ちゃんの2ndアルバムが11月6日に出ま～す。タイトルは「Memories」。う～ん，詩織ちゃんにふさわしいしっとり感と爽やか感とメモリー感（意味不明）のタイトル。さゆ鈴が夏に楽しませてもらった大江千里氏や，小比類巻かほるさん，種ともこさん，高野寛さん，村下孝蔵さんなどなど，そうそうたるメンバーが楽曲を提供してくださっていますぅ。岡村孝子さんのカバーもGood！なので聴くべしです。最近ときメモを好きになっちゃってさ～，というあなたには，ときメモのドラマコレクションをどうぞ。

CDとしては最初のシリーズとなった「CDドラマ ときめきメモリアル」のドラマを集めて2枚組で10月22日に発売しちゃいます，わくわく。もちろん，ず～っと好きでいてくれるあなたにももう一度聴いてほしい♥ピンナップもついてるし，ね！3,059円というお買い得だし，ねっねっ！そして，いつもの通り駆け抜ける，月刊ときめきメモリアルはNo.16。今月はどこまでできてるの有袋動物の歌，ときメモソングはどんな感じ，というわけで相変わらずの大盛り上がり大会です。11月6日にCD店であなたをお待ちしていますわ。

全ては君のせいだから

文化放送系ネット局で好評ON AIR中のドラマCD，「クリック&デッド　NETWAYスイーパーズ　mission:03」が10月22日発売。おなじみ金月真美，桑島法子，鉄炮塚葉子という超ホットレギュラーはもちろん，今回はゲストに笠原弘子を迎え，次々と獲物を狙うストーキングハッカーに挑戦します。ラジオドラマ最高峰，話題騒然のインターネットサスペンスドラマ「クリック&デッド NETWAYスイーパーズ」を君も体験しよう。

あてゅ？目のつけどころ大型台風だねの巻

Oh！ビューチフル。なんてすんばらしいのかしらん。なひょひょ～ん。また会えたね。アヴェだよ（ふざけた挨拶でスミマセン。挨拶でした）。

今日は君のハートに良いお知らせがあるのさ。それは気になる樹だよね。なんたって樹ですからね。だから，オープンマインドで聞いてくれよな。（こんな書き方で，“悪い印象を与えてしまった”になっていないでしょうか？ふと，不安になる昨今）そんなわけで，お知らせタイム！

祝！新レーベル誕生と高速進化。

はやくも，地球上の生物の3パーセントを虜にしたKONAMIX。

次は，何をMixするのやら？目が離せない。離れられない。来月号に期待だ。

そして，今月のでるぞでるぞは，悪魔城ドラキュラMIDIcollection。新旧取り混ぜたドラキュラの名曲達が，オリジナルアレンジで蘇る。

当然，レコーディングで使用したMIDIデータを全曲収録。さらにオリジナル壁紙もついてくる。このCDエクストラで君のパソコンを武装するだけで，それは伝説となるかもしれない。

悪魔城ドラキュラMIDIcollection

10/22発売で品番はKICA-7809，定価¥3,262(税抜価格¥3,107)だ。

そこでA氏が言う。「おや？最近オリジナルゲームサントラが発売されないなぁ」ノン。ノン。そんなことはない。あんなゲームやこんなゲーム。どしどし計画中だ。そんなA氏は，こたつの中でミカンを食べながら，「ゲームミュージックって，本当にイイものですねぇ～」と，つぶやく97年末を迎えるのであった。

そんな訳で，書くスペースがなくなっちゃったので，今月はここでさよなら。

（励ましや激励，おしかりのお手紙まってま～す）

KONAMIXとわたし，君。
巷の噂にKONAMIX。ダンスな心にKONAMIX。妹さんにはテクノがよいねの巻

KONAMIXの悪魔城ドラキュラXリミックスは聴いてくれた？聴いてくれたと言うより，BODYでFEELINGしてくれたかな？うん。当然だよね。そうだよね。音楽に比べたら宇宙なんて狭いもんだよね。だから君は人を好きになったりできるわけだよね。KONAMIXは君のことが大好きだ。つまり，君が少しだけ勇気をだしたら，君もKONAMIXも幸せになれるわけさ。君も1枚どう？

はいはい。お待ちかね！MAICOのドラマCD第3弾！

ニッポン放送でオンエアされたストーリーの中からピックアップ!!なんと今回のオマケは2010年ニッポン放送社員日報だゾ。これさえ聞けばラジオ業界のお仕事の様子が分かるってワケさ（ただし2010年のね）。そして今回も清水大先生の描き下ろしピンナップ付き。こりゃ見逃せないや。即ゲットでしょう。ねっっっっ!!

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

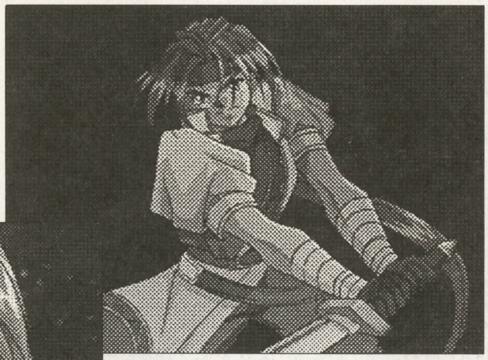
「魔法使いになる方法　夢見る星の物語」WINDOWS95絶賛発売中!!!

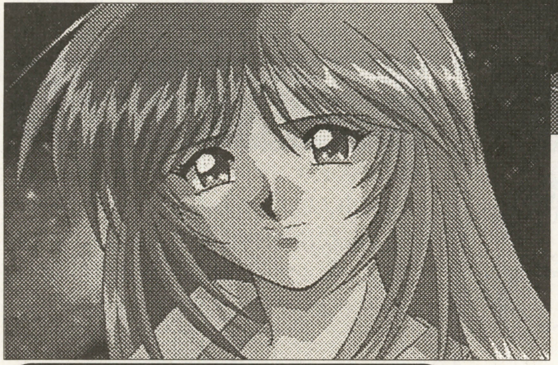
12月18日
発売予定

大ヒットしたパソコンゲームファーランドサーガが，グレードアップすべく，セガサターンに進出！！！ゲームするの初めてという人やあまりS-RPGは難しすぎてちょっと…，なんていってる人にもってこいのゲームだよ。な・な・んとサターンでは声までついてるっていうから，レオンの声が聞きたかった，ラルフの大阪弁聞いてみたいという人たちには是非，サターンのサーガをもう一度，やってくれたまえ！！！

レオン（C・B）上田　祐二

18歳の少年。父親を17年前の大戦で失い，母親も1年後に病死，父親の親友のもとで育てられる。優しい性格であまり剣を握りたがらないようである。剣の腕はかなりのもの。今の，平和がずっと続けばよいと思っている。





リアン

（C・B）菅原　祥子

旅の途中で出会う謎の少女。物語の中盤から登場し，無口で自分のことをいっさい語らない。決して他人に心を開こうとしないが，レオンにだけは，少しコミュニケーションがとれるようである。

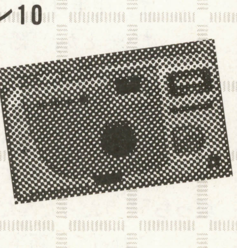
TILK

〜青い海から来た少女〜

TILK発売記念キャンペーン

セガサターンソフト「ティルク」同封のアンケートはがきをお送りいただいた方の中から，抽選でA賞，B賞いずれかをプレゼント。

A賞　エピオン10　10名様
富士フィルム
新システムカメラ



B賞
TGLオリジナル
テレホンカード200名様

応募締切

98年2月28日（当日消印有効）
＊＊発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

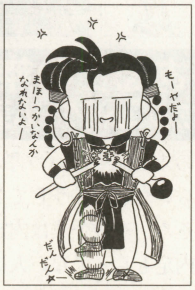
イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト

◀高知県
P.N　Cocofille
大人になったシルキーですね。すごく綺麗。他の「TILK」のメンバーも大人になった絵を見てみたいなぁ。

▼千葉県
P.N　加藤義啓
魔法使いになれない!?もっともっと修行が必要ですね。くじけずがんばって魔法使いになろう!!



▲東京都　P.N
くるくるちょびん
初めてイラストを送ってくれたくるくるちょびんさん。ありがと!?まなみちゃんの服の猫の絵がきめてだね!!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!
URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発及び営業のスタッフを募集しています。詳細は当社の担当までお問い合わせください。

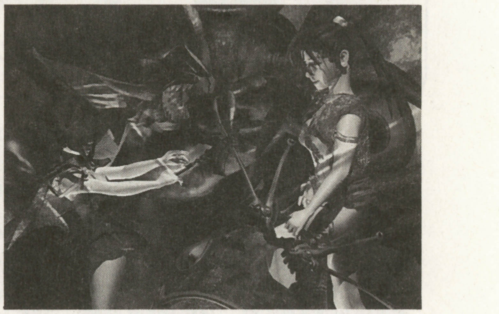
職　種：アニメータ，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪市北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL0425-27-6501(代)
FAX0425-28-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN10係
http://www.falcom.com/

～「みなさんご一緒に勉強しましょう」～ 『ヴァンテージ・マスター』おすすめマスターはこれだっ！



▲マスターのウィッチ(左)とネイティアルのアモルタミス(右)。

坂っち「期待の新作『ヴァンテージ・マスター』の情報第2弾！今回もネイティアル（精霊）紹介といきましょうか？」

ヤナ「坂っち，“精霊も気になるけど，主人公（マスター）についても，もっと教えて”ってハガキが来てるけど」

坂っち「そうね，マイキャラは，いわば自分の分身，大事だもんね～。じゃあ，マスター18人の中から，3人ほどピックアップして紹介してみようか？」

ヤナ「うん,ハンサムな男の子もよろしく～」

坂っち「…OK。キャラの呼び名は種族みたいなもので，好きな名前にできるの。まずはかわいい系ね…フロイラインがいいかな。彼女はいいとこのお嬢さんで，退屈な毎日にあきあきして，この戦いの世界に入っちゃったらしい。まぁ，お忍びの武者修行ってとこ？ちょっとわがままっぽいけどね」

ヤナ「ふぅん，ファンができそう!?先月号の娘でしょ？画面じゃちびーこ引き連れてるけど，名前わかったの？」

坂っち「ふふっ，教えてほしい？“チュウチュウ”っていうんだって」

ヤナ「…実はそれも種族だったりして？」

坂っち「こ…細かいことは気にしちゃダメよ。次はヤナお待ちかねのハンサム君，メロメロになっちゃうかもよのデューク！彼はおしゃれでちょっぴりプライドが高いお貴族様なんだ。攻撃はフェンシングで，敵を突く姿はそれは凛々しい～。魔力も高めだしね」

ヤナ「貴族！…やっぱりねぇ，このイラスト，高貴な雰囲気が漂ってるもん」

坂っち「まぁ，強いて言えば，移動範囲が若干狭いかもね。…どお？好みでしょ？」

ヤナ「うん！容姿も設定もかっこいい！」

坂っち「(…早速ファンになったわね，思った通り）最後は風来坊，シーフ」

ヤナ「デュークのこともっと知りたい～」

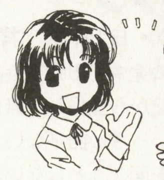
坂っち「いっぱい説明したでしょ。シーフは片目に眼帯したワイルド系の男なの。その生い立ちのせいか世の中に対してちょっとひねくれてるかな？でも本当は，お人好しで涙もろいらしい。移動力とスピードは抜群！攻撃が飛び道具だから，遠くにも届くし。逆に防御力と魔力が低めかなぁ」

ヤナ「マスター18人が18人ともこんなに個性的なわけ？す…すごすぎる！」

坂っち「でしょ～？設定だけでこんなだから，ゲームもボリュームたっぷり！次号も情報をたくさん仕入れてくるわよ！」

▶おすすめマスターズ。左から「フロイライン」「デューク」「シーフ」。

～ある日の無駄話風景より～ 応募締切なし！ファルコムにゲーム業界スタッフへのドアをたたきにおいで！



坂っち「もう10月，前回の求人記事はいつ書いたっけ？」

ヤナ「たしか7月号くらいかな，どうして？」

坂っち「いやさぁ，そろそろ，一般企業は内定式とか開かれた頃だろうけど，まだ内定もらってない人は，あせってるだろうな～って」

ヤナ「う～ん…けどファルコムは，そういう人にも，愛の手を差し伸べてる！」

坂っち「そっか，うちは，まだ，間に合うんだよね。随時募集を受付てるから…」

▲ヤナ

ヤナ「そう，卒業制作・研究・論文とかで忙しくて，就職活動の時期を逃して諦めかけてた人も，大丈夫。ちょっと人事担当から聞いたんだ～そういう人こそ，応募してほしい，って」

坂っち「えっ，なんで？」

ヤナ「そういう人には，目先の事にとらわれず，集中するっていうか，没頭する力があるってことでしょ。何か一つの事を仕上げるには，才能や技術だけじゃ，もちろんなくて，研究心とか探求心，思考力に持久力，精神力とかも必要でさぁ…」

坂っち「なるほどね～」

ヤナ「でしょ？それに，うちが，応募の締切日を作らない理由の一つには，せっかく，応募しようとしても，『忙しくて，生半可なものしか用意できなかった…』とか，『締切間近になって，募集の事を知ったから，もう間に合わない…』なんてことのないように，自分の納得のいく応募作品でチャレンジしてもらいたい,って考えからなんだって」

坂っち「そうだったんだね～，ところでさぁ，これって，新卒さんだけの話に思えるけど，中途採用もしてるんだよね」

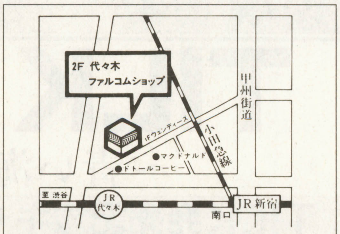
ヤナ「もちろん。ただし，年齢制限は，約30歳前後までみたい…。ちなみに，会社説明会・セミナーは，開催してないから，代わりに『ファルコムって，どんな会社？』という人は，『募集要項』をどうぞ！」

坂っち&ヤナ「ご応募お待ちしてます!!」

※『募集要項』は，ホームページにて掲載中。
印刷物の希望者は，ハガキで請求を。
採用担当BFN11係まで。

代々木ファルコムショップ イラストコンテスト'97秋作品展示中！

■イラストコンテスト'97秋作品展示&投票受付中！見にきてね！また，次回'97冬の作品の締切は12月中旬です。作品は，ファルコムショップへの郵送か，持参して下さい。詳しくは，ショップまでどうぞ。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

第52回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

こんにちは。ECEです。先月は夏休み前でちょっと浮かれていたけど，実は今月もちょっと浮かれています。というのも，じつはこのベーマガが出る頃，僕は日本にいないんです。といっても海外勤務になった訳ではありません。残念なことに魔法株式会社には海外支社などないから当然のことですけど。更に言えば，国内にも支社はありません。

話がそれましたが，そう，実は社員旅行があるのです。行き先はなんとインド！　丸１週間の旅行です。なんか遊びの話ばっかりで「魔法っていつ仕事してるの？」と思われそう……。そうならないようちゃんとお仕事しましょう！

今月のマジステは，「将棋最強３」の特集です。

神吉と書いてカンキと読む！

お待たせしました。巧妙に仕組まれた盤面からの勝ち抜き戦－「将棋最強戦」－が好評な将棋最強シリーズの最新作としてWindows95に登場します。

その名も「将棋最強３」。

では，その将棋最強シリーズの監修をしていただいております神吉六段からのメッセージです。

チェスのチャンピオンがコンピュータに敗れた。将棋ではプロ棋士とコンピュータの力量差はどうなんだろう？　そんな疑問をみなさんは持たれませんか……。実は今のところ序盤からデータだけのコンピュータではアマチュアの高段者にさえ，とても追いつけないのが現状なのです。

しかし，何とか強くなりたい中級者から高段者にまで満足してもらえる対戦を，コンピュータで味わってもらえないだろうか？そんな思いで創られたのがこの「将棋最強」シリーズなのです。特長は「将棋最強戦」にあるわけですが，その設問には将棋界の奇才と言われる私自らがデータ入力に携わり，詰めろ逃れの詰めろ連発や，逆王手・最強の凌ぎなど，全ての局面に驚愕の次の一手を用意して，あらゆる攻防に対応できるようになっています。さあ，強くなりたい貴方，このプロ棋士神吉宏充が頭脳の粋を集めて創ったカンキワールドに挑戦してみる勇気はありますか？

白熱の「将棋最強戦順位認定キャンペーン」は今回も予定しております。みなさん是非とも神吉六段に挑戦してみてください。

タイトル：将棋最強３
対応機種：Windows95
発売日　：10月24日（予定）
標準価格：9,800円（税別）
ジャンル：対局将棋

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「弓使い」

今月のお題は「弓使い」。実は，結構同じようなイラストばかりになるんじゃないかと，ちょっと心配していたんですが，和物・洋物いろいろと送られてきて安心しました。

今月の金賞は比呂さん，銀賞は魯蘭さん，抽選での当選者はZAXたにさんです。この３人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆１月号のテーマ

さて今月募集するテーマは，PNまりのさんの案を採用して「シーフ（盗賊）」です。20回をこえるMAGの歴史の中で，こんなメジャーなテーマをまだやってなかったというのは意外。某３人組の女盗賊の話も映画化でですし，結構タイムリーなテーマかも知れませんね。

締切は11月８日頃です。

次号のまじぎゃらは，「踊り子」の発表です！

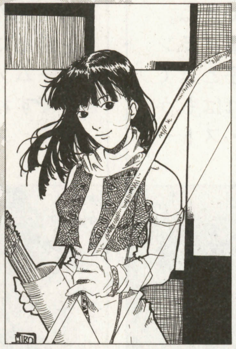
〈イラストを送るときの注意〉

１）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も書き添えて）

２）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。

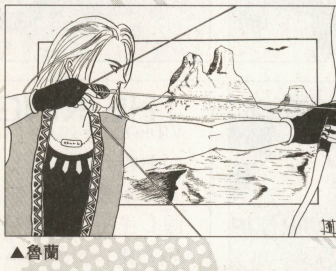
３）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう１度確認！

金のアロー賞



◀比呂

「エルアルラ」もちろん弓の腕前は最高。最近は愛の矢で射止めたい人がいるらしいです。比呂さんは本当に毎回きれいにまとまっていますよね。



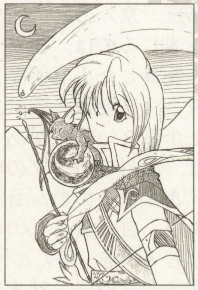
▲魯蘭

銀の今回は横掲載賞

「マキリ」砂漠の小さな王国の弓使い。「ハガキは横向きでいいんですか」とのことですが，縦向きに掲載されちゃうかもしれないのを覚悟してね。

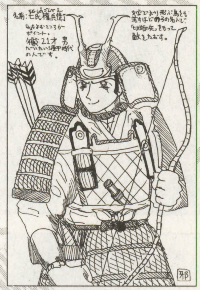
▲ゆうちょ

『ソルマック』普段はキューピット。でも戦闘モードではエンジェルに。



▲キタ

『ケイン』弓は「鳳凰」の名を持った立派な物。肩にいるのは使い魔アルフェイディア。



▲邪道坊や

『七氏権兵衛』源平時代の武士。名前は「ななしのごんべえ」と読む。

▲ふじさき

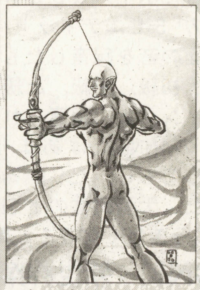
『カオル』女流鏑馬をしているところ。同ネタ？　意外と少なかったかな。

▲ひぃち

『アニス＝ローランド』普段はボケている彼女も弓を引かせりゃ天下一品。

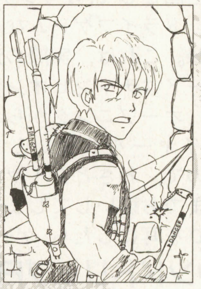
▲千虎竜

『レイシェル』エルフの弓使いの女の子。エルフネタも意外と少なかった。



▲うーぴん

『？？？』薄墨ちゃんと出てるかな。原画はなかなか綺麗。男の裸だけど。



▲ZAXたに

『アルベルト・タークス』特製の火薬仕込みの矢で攻撃。花火職人になれるかも。

InternetでもMAG!

インターネットを見られる人にお知らせです。「マジカルアートギャラリー」のWeb版ができました。本家ベーマガではスペースの関係で小さくなってしまったイラストも，ここでは大きく取り扱っています。先輩投稿者のイラストを勉強したい人も，単にイラストを見たい人も，もちろん掲載された本人も，是非とも魔法のホームページ(http://www.mahou.co.jp)に遊びに来てください。

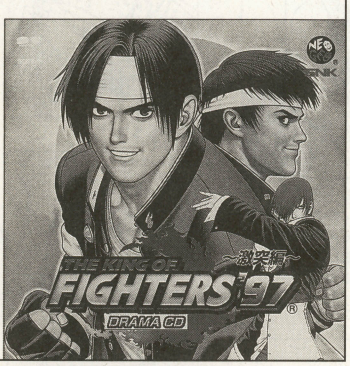
枯れ葉散る隣の彼はゲームオーバー。

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD～激突編～/SNK

CD.97.10.1 ON SALE ¥2548(税込)

さて1ヵ月のお待たせぶり。今月のインタラクティブラジオドラマは，『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ～激突編～ドラマＣＤ』であります。トピックスはコレコレ，この激突編には〈草薙　京〉の恋人役〈ユキ〉が登場するってことですね。ユキを演じるのは，先日ＳＮＫのオーディションで見事グランプリを受賞した小島明子クンだ！　さらに〈京〉の弟子として矢吹真吾（声優は子安武人センセーです）も見参。これはもう盛り上がらないわけがありませんよぉ。今回のメイン・ストーリーは，己れのカラダの中の恐るべきオロチの血が目覚めてしまい，自分自身との戦いに苦しむ〈八神　庵〉と〈京〉との宿命的な対決。壮大なるスケールとなったこのストーリーは，11月７日発売の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ～宿命編～ドラマＣＤ』へと続いていくんで，完結はまだまだ。ハラハラドキドキしながら楽しみましょうや。



My Dream～On Airが待てなくて～ 日本クリエイト

CD.97.10.1 ON SALE ¥2548(税込)

『My Dream～On Airが待てなくて～』といえば美少女キャラで人気の今井ひずるをキャラクターデザインに起用，『3×3 EYES』でおなじみの声優，辻谷耕史＋西村朋紘のプロデュースで制作されたマルチキャスティング（プレイヤー自身が声色を自由に設定できる）＋マルチシナリオの育成シミュレーションゲーム！　さて，その本作の音楽ＣＤがまた超素晴らしい出来なんですねえ。プロデュースはこちらも西村＆辻谷の名コンビ。んで，スタジオレコーディングされたTARAKO，横山智佐，西村朋紘（大活躍!），VALProjectによるゲームオリジナルのヴォーカル曲が実にイイんですよ。さらにゲームのサウンドスタッフによってベストセレクション，内蔵音源の良さを生かしつつ，CDのために完全フルアレンジを施したＢGMも収録。もう音楽充実のサウンドトラックになっています！　12Ｐオールカラーブックレット仕様も最高っす。

ハイパーネオジオ64第１弾リリースのドライブゲームのオリジナルＢＧＭ集が，1500シリーズで早くも登場。一聴しましたところ，ゲーム自体のシステムはもちろんのことサウンド面も，よりクリアで迫力が出たというカンジです。ステレオ感も広がり，新世界楽曲雑技団の奏でる音の宇宙にさらなる魅力が加わったと断言していいでしょう。また目玉企画として，オリジナルＢＧＭ，ボイス＆ＳＥコレクションの他，ドライブゲームならではの「ＳＥエディットバージョン」を収録。これは，実際の走行場面の音を録音したもので，ゲームモードはチャンピオンシップ，初級，中級，上級の３コース分が，オープニングからエンディングまで用意されています。プレイヤーをお願いしたSNK のANNE氏はあまりにも巧すぎるので，わざとタイヤを鳴らしてもらったり臨場感を高める演出までお願いしてしまいました。大型筐体のド迫力を再現，当ＣＤを耳にしたら，ゲーセンに行きたくなること間違いナシ。

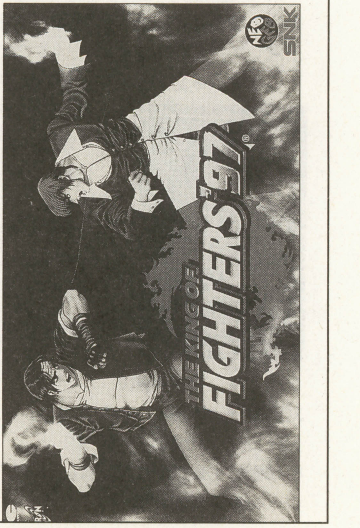
ラウンドトリップRV/SNK　新世界楽曲雑技団

CD.97.10.17 ON SALE ¥1529(税込)

THE KING OF FIGHTERS'97/SNK

VIDEO&LD 97.10.1 ON SALE ¥4893(税込)

お待たせしました。今年も爆発的人気のＫＯＦからビデオとＬＤが登場！　史上最多の９チーム＋エディット専用キャラ＆隠しキャラの連続技，並びに対戦プレイを，おなじみ世界最強のネオジオゲーム攻略集団ネオジオフリーク編集部が完全監修しました！　まず見てほしいのが連続技ですね。基本的なものからマニアックなものまで網羅難易度の高いワザなどは，このビデオをぜひ参考に。その凄まじい威力に病みつきになるはずですから。対人戦では，人気の高いアドヴァンストモードを使用し，全35キャラが激突。数多くの闘いの中から生まれた名勝負をプレイヤー自らが厳選してるのがナイス。さらにお楽しみのデモ・エンディング集，オマケ映像など盛りだくさんの内容。プレイヤーによる解説ブックレット付。１食抜いても買うべし。



CHECK!BOOK Mark　URL:http://www.scitron.co.jp/

タイトル・イラスト：茨城県・高柳里夢
タイトル冠文：三重県・吉田たんく郎

おや？あんなところに…。

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

はあ……すっかり秋ですねえ。

こんにちは，暁です。最近，よく「太ったね！」と言われます。もともと痩せているので「もっと太らないといけないよ！」と言われるのですが，やはり「太ったね！」と言われてうれしい人はいないですよね。食欲の秋ですが，皆さんも食べ過ぎには注意しましょう。

Windows98 ベータ版を使う

先日，Windows98のベータ版をはじめて使いました。最初に思ったことは，スタートボタンを押したときのメニューの表示方法がカッコイイということでした。

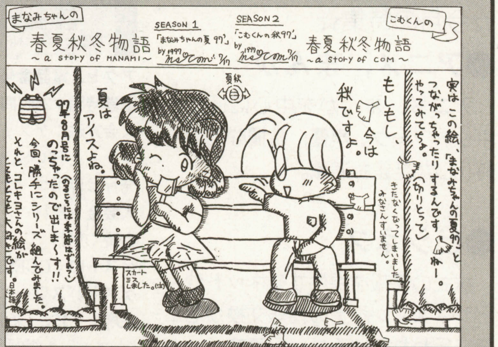
それとインターネットがエクスプローラーから入れるようになっているので，インターネットがフロッピーやハードディスクのように，パソコンの一部になったような感覚を覚えました。

一見したところ，Windows95とたいして変わらないように見えるのですが，その筋に詳しい人に言わせれば，USBやIEEE1394など，新しい規格のハードウエアを使用したときに威力を発揮するらしいです。

IEEE1394＝デジタルビデオ，ハードディスクなど高速なデータ転送を必要とする機器を接続する端子。次世代のSCSI規格のようなもの。

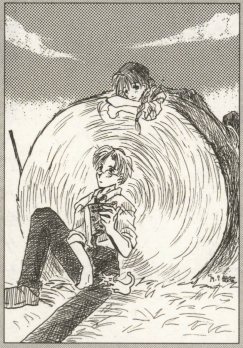
ありがたい おハガキのコーナー

愛知県・裁刃鋭人
おおっ！カッコいいぜ！戦いに敗れた剣士でしょうか。載せるの遅れてごめんなさい。今後も力作をお待ちしております。



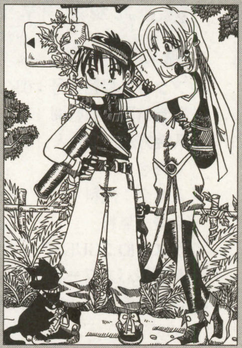
高知県・MS.COM
続きもののようなので，まとめて載せてしまいました。
夏と秋があるってことは，やっぱり冬と春もあるんでしょうね。続きをお待ちしております。

愛知県・邪道坊や
とってもシテオクな作品ですね。ちなみに，私は頭のネジがゆるんでいるようでした。



北海道・月代銀猫
学校の近くに牧場があるんですか。のどかでしょうねえ。一度でいいから干し草の上で昼寝してみたいですねえ。

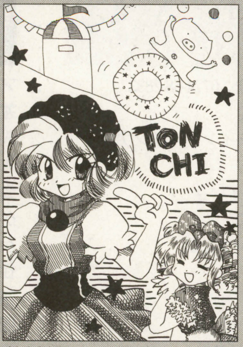
大阪府・SuZuMe
プレイステーションのファイナルファンタジーと，もののけ姫を見て森が描きたくなったそうです。神秘的な森ですね。



群馬県・ふじさき
阪神タイガースが勝った日は，阪神電車の終着駅（梅田）の周辺はすごいです。みんなでバンザイ三唱やってるんですよ。

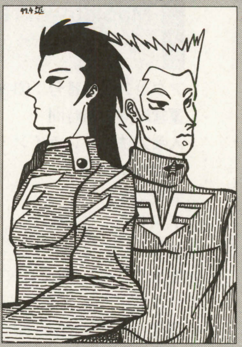
熊本県・香奈薫
はじめまして！平安が大好きだそうですね。これからもよろしくお願いします！

大分県・妖魔&ブー太
合作ですね。テーマはメイドさんだそうです。一度でいいから本物のメイドさんを見てみたいです！



神奈川県・イクターズ
松田ばんれいさんが学校の友達2人と描かれた合作です。
個人的にはブタさんが気に入っております。

徳島県・早蕨しをん
このイラストを見ているとミカンを食べたくなってきました。



滋賀県・谷橋衣論
宇宙警察って感じのコスチュームですね。目の鋭さから凄腕の宇宙刑事とみた！

東京都・ぶんちょ
今回のモデルは，広末涼子ちゃんだそうです。私にもこんな可愛らしい妹がいたらいいなあ。

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'97年6月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1997年夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月の特集☆

●アニメ，まんが

アニメ，まんがを中心にしたネットワーク。声優，特撮などの特化した話題も満載。

●ビジネス

株式の情報を提供するネットやビジネスマン同士の情報交換が活発に行われているネットです。

AAA
アニメ
今世紀最後のアマチュアアニメ作家達の楽園

アクセス電話番号：03-5490-7133
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでログイン後Signupコマンドを使いSYSOPへ申請メール，ID発行は専用コーナーにて告知
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒157　東京都世田谷区祖師谷4-21-5　アムール祖師谷101号室
運営者：松村　靖
連絡先電話番号：非公開

MAGICAL Princess チャチャのお部屋
アニメ
ABCからZまで皆で楽しく和気あいあいと

アクセス電話番号：05965-2-2136
運営時間：24時間
入会方法：ゲストログイン直後にサインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：〒515-03　三重県多気郡明和町斉宮
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

枚方ネット屋稼業
アニメ
一般的なネットです

アクセス電話番号：0720-40-9679
運営時間：24時間
入会方法：ゲストログインでSIGNと入力
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒573　大阪府枚方市須山町38-4
運営者：前田岳志
連絡先電話番号：非公開

Etoile Country Network
アニメ
ロマンチックな夜をあなたに……

アクセス電話番号：0270-26-7410
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップにて登録後，自己紹介をしてもらいます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：ETCN0000
ゲストパスワード：なし
住所：〒372　群馬県伊勢崎市の某所
運営者：ECN代表　総帥「T&K宅」
連絡先電話番号：非公開

まんが通信ネット
アニメ
まんが，アニメ，特撮ファン集まれ!!

アクセス電話番号：03-3594-6351
運営時間：24時間
入会方法：(H)「入会案内と規約」をお読みください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒177　東京都練馬区上石神井2-37-8-305
運営者：中島秋則
連絡先FAX番号：03-3594-6353

あおいちゃん NET
アニメ
アニメファンのためのネット

アクセス電話番号：075-595-3521
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒607　京都府京都市山科区大塚南溝町44-6
運営者：島　隆二
連絡先電話番号：非公開

古今東西・網　サテライト「神戸」
アニメ
日本にはびこる古今東西！　関西エリア局

アクセス電話番号：078-978-2277
運営時間：24時間
入会方法：ゲスト・ログイン時の問いにYと返答
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：KKNK
ゲストパスワード：なし
住所：〒651-21　兵庫県神戸市西区池上4-8-21　ロイヤルシャトー103
運営者：山下秀一
連絡先電話番号：078-974-2308

☆まんがねっと
アニメ
アニメーション，コミック，声優，CGの専門ネットワーク

アクセス電話番号：03-3857-9575
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDにてオンライン・サインアップ後日，利用案内を郵送
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：NEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒121　東京都足立区伊興3-23-8　竹中ビル1F
運営者：小泉義仁
連絡先電話番号：03-3855-7680

Mapletown Network
アニメ
メイプルタウンにおいでよ！

アクセス電話番号：03-5684-4833
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：MAP000
ゲストパスワード：なし
住所：〒113　東京都文京区本郷5-23-9　ベルコーポA号室
運営者：Mapletown Network事務局
連絡先電話番号：非公開

JTBS-NET
アニメ
アニメ中心の総合NET

アクセス電話番号：0774-58-2833
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

札商P&F・Net
ビジネス
経済・経営・生活情報を満載

アクセス電話番号：011-221-9972
運営時間：24時間
入会方法：事務所宛にご連絡ください
入会金：無料
会費：6000円/年
ゲストID：SINSBBS
ゲストパスワード：なし
住所：〒060　北海道札幌市中央区北1条西2丁目
運営者：札幌商工会議所　部会運営部
連絡先電話番号：011-231-1122

KABU-NET
ビジネス
個人投資家のための株式情報センター

アクセス電話番号：0280-31-3167,,,,T12
運営時間：24時間
入会方法：メールボックスに申し込み
入会金：無料
会費：無料(特定会員を除く)
ゲストID：KBNET050
ゲストパスワード：KBNETUSR
住所：〒306　茨城県古河市平和町4-22
運営者：小川秀一郎
連絡先電話番号：0280-31-6058

「ふくすけ」
ビジネス
福井県内のビジネスマンのすけっとシステム

アクセス電話番号：0776-67-7388
運営時間：24時間
入会方法：申し込み用紙に記入するだけです
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒910-02　福井県坂井郡丸岡町熊堂3-7-1-16
運営者：(財)福井県産業情報センター情報課
連絡先電話番号：0776-67-7300(代)

潮騒ネット
ビジネス
中小企業のためのパソコン通信

アクセス電話番号：0592-29-0405
運営時間：24時間
入会方法：パソコン通信シスオペ宛メール又はTELで申込書を請求する
入会金：1000円(センター会員は無料)
会費：無料
ゲストID：MIC99999
ゲストパスワード：リターンキーのみ
住所：〒514　三重県津市栄町1-891　県合同ビル内
運営者：三重県中小企業情報センター
連絡先電話番号：0592-28-7299

ビジネスネット
ビジネス
アフター5のやすらぎ倶楽部

アクセス電話番号：03-3857-3906
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料/有料(28800bps:3分20円)
ゲストID：NEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒121　東京都足立区伊興町3-23-8　竹中ビル1F
運営者：小泉義仁
連絡先電話番号：03-3855-7680

Moo Pee NET No.2
ビジネス
通信販売，売ります買います等の専門ネット

アクセス電話番号：052-661-0199
運営時間：24時間
入会方法：シスオペにメールをしてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒456　愛知県名古屋市熱田区6番3丁目12-19
運営者：岡田純一
連絡先電話番号：非公開

プラネットひろしま
ビジネス
豊富な経営技術情報でビジネス・チャンス拡大

アクセス電話番号：082-243-4311
運営時間：24時間
入会方法：文書による手続きが必要(その旨を掲示板に書き込むことにより申込書を送付します)
入会金：無料　**会費**：12000円/年，個人A6000円/年，個人B2000円/年
ゲストID：guest　**ゲストパスワード**：なし
住所：〒730　広島県広島市中区千田町3-7-47
運営者：(財)広島県産業技術振興機構 広島県産業情報センター
連絡先電話番号：082-242-7762

BBS新局情報

■JACK IN THE BOX
心はピュアネス☆だけどラズベリータイム

アクセス番号：03-3809-3160
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒116　東京都荒川区東尾久2-33-16
運営者：金子　浩
連絡先電話番号：03-3809-1560

■モーターサイクルBBS[P.P.P]
バイクの事ならPPP！

アクセス番号：03-3826-7641
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒125　東京都葛飾区東金町5-15-11
運営者：岡田裕太
連絡先電話番号：03-5699-9959

■かやくりひ
RPGモードを備えた単回線ネット

アクセス番号：0489-82-2146
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップで即ID発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒342　埼玉県吉川市中野198-5
運営者：藤沢　卓
連絡先電話番号：0489-82-4131

■閉局のお知らせ
「インターネット／パソコンBBS電話帳1997年夏号」の68ページに掲載されている「BROOK' S NETWORK」が閉局しました。
今後，「BROOK' S NETWORK」へのアクセスはおやめください。

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1997年夏号

■インターネットホームページ情報掲載！
●BBS局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん。
■ABC・50音順ネットワーク一覧
巻末付録 役に立つホームページ・アドレス帳

全国BBSデータ集
872局を掲載

●A4変型判 定価2,240円(税込)

マイコン別冊
好評発売中！

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

バンタン
電脳情報学院
PRESENTS

DENNOH D Information

⑩ 1997

1 これが新世代サークルだ！

みなさんこんにちは！　私事なんだけど、最近ちょっとだけ忙しくて、昔みたいにのんびりじっくりベーマガを読みまくる時間がなくて悲しいのだ。「これもクリエイターになるための修業だ!!」とか言いながらゲームで遊びまくってるだけという噂もあるが…。

それはおいといて、大学のようにとまではいかないが、バンタンにはいくつかのサークルが存在する。だが今までにあったそれらは、ゲーム創りやTRPGで遊んだりとか、インドア的なものばかりであった。が！　単なるゲームやアニメの学校ではなく、それでいてバンタンらしいと言うべきか、ゲームやアニメと全く関係ないサークルが登場しはじめたぞ。その名も『WENZDAY』だ!!　この、そこはかとなく魅力的な道のサークルに私自身も興味津々だったので、とりあえず取材してみたよ。

話をしてくれたのは「WENZDAY」代表の塩川さん（シナリオ＆ライターコース）だ。

サークルを設立するに当たってコンセプトにしたのは、ゲーム関連のサークルにしないという事だったらしい。ある種のゲームジャンルだけ、TRPGだけとか、極端に限定された趣味の合う者同士の集まりではなく、幅広い交流、他のコースやクラスとの交流。いわゆる「ヨコの交わり」を求めているというわけだ。それによって他のサークルとの差別化をはかるのもひとつの狙いのようだ。

今のところ具体的な活動内容としては、みんなで集まって騒いで、カラオケ行って歌って騒いで、お酒飲んで騒いで…といった感じなのだそうだが、メンバーの合意次第では、野球などのスポーツもいろいろやるし、冬はスキーにも行くとのこと。すごく自由な雰囲気のようだね。

「このテの学校のサークルとなると、どうもオタクっぽくなりがちだけど、それを否定するようなサークルにしたい。そして楽しいつながりが持てればいいと思います」と、塩川さんにコメントしてもらった。そして、「大学にあるようなサークルのノリでいきたい」とも話してくれた。

このよろずサークル「WENZDAY」は、６月現在メンバー15名（男女比は4：1くらいだとか）、毎週水曜日に活動している。学校は就職活動で大変だし、ゲーム創りのサークルだって、作品は結局、就職活動に利用する。そんな中で、唯一就職活動に関係ないこのグループは、のんきかもしれないけど、忙しいなか気晴らしに気分転換できるオアシスの様な魅力を感じた。みんなはどう思う？

2 愛の心にて…悪しき空間を絶つ！

前回とりあげた「制作実習」だけど（みんな覚えているかな？　忘れてしまった人は、バックナンバーを調べよう！）、私も当然ながらゲームを創ることになりました。その名も、育成ラブコメシミュレーションＲＰＧ「フリーダムチルドレン」だ！

トッリメはグラフィック原画担当!!　体験版が9月のコミックキャッスルというイベントで売られるかもしれないのだ!!!（なぜ同人？　しかもこの号が出る頃にはとっくに終わってしまってる）…と、やけにハイテンションだけど、このゲームの開発を4コマ（右記参照）で解説してみた。制作実習の一例として読んでみてちょうだい。

話は変わるけど、最近お便りが来なくてすげー悲しいです。ハガキを与えると、トッリメはすごく喜びます。あて先は

バンタン電脳情報学院
「電脳インフォメーション係」

です。

EVENT INFORMATION

入学説明会　：10/4~10/11…10/18~10/25
総合説明会＆体験入学　：10/19
入学模擬試験　：10/26

`98年度　入学願書受付中！

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院
●ゲームプログラムコース　●シナリオ＆ライターコース
●ゲームデザインコース　●ゲームサウンドコース
●ゲームグラフィックコース　●ゲーム開発研究コース
〒150 東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505

視力低下防止フィルター **ハイパーTVシールドFSⅢ** 全国販売枚数第1位商品

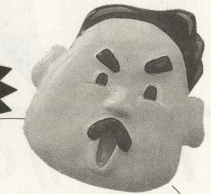
ゲーム　ビデオ　パソコン

TV大好きファミリーの目をガード!

安心して買えるね!

10日間無料
お試しセール実施中

10日間無料でご使用下さい。
万一、お気にめさなければ
お気軽に返品して下さい。
(サンクレスト通販のみ)

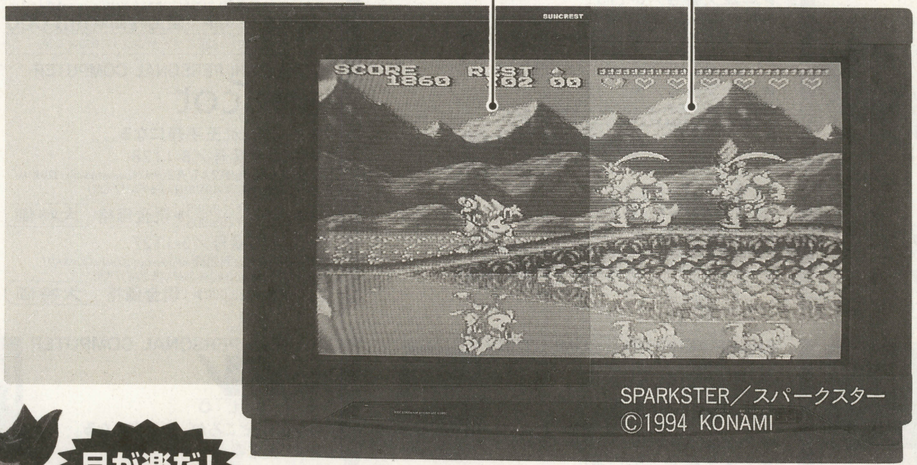


これは、いいネ!

東京視力回復センター推薦品

〈推薦者〉東京視力回復センター(本部東京都渋谷)

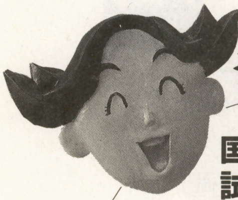
マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下防止のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。



▶ハイパーTVシールドFSⅢ

SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

高性能特殊
メタクリル樹脂を採用。
TVの紫外線、ギラギラ、
チラツキをカットします。

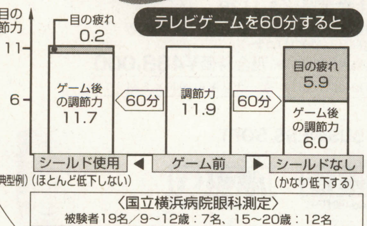


目が楽だ!

国立横浜病院
試験データ

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。

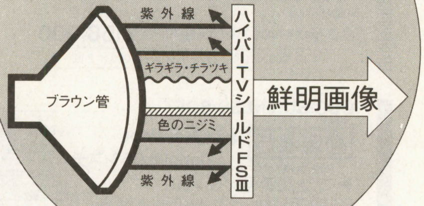
効果バツグン!



〈国立横浜病院眼科測定〉
被験者19名／9〜12歳：7名、15〜20歳：12名

これは、すごい!

紫外線
100%カット、
ギラギラ・チラツキカット。



●購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合は、送料自己負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円

〒547
大阪市平野区
瓜破5・1・35
(株)サンクレスト
B10係

ハイパー
TVシールド FSⅢ
を申し込みます
●型名(　　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間 AM.9:00〜PM.6:00

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com ☎(03)3797-1221

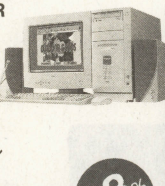
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- パソコン出張有料サポート(貴方のパソコンの問題を即解決!)

Novell Authorized Reseller・J ノベル認定リセーラー / BORLAND ボーランドセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー / Lotus SHOP ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス 認定店

NEC PERSONAL COMPUTER



98MATE VALUESTAR

●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver8+ロータス1-2-3 または、Word+Excelプリインストール

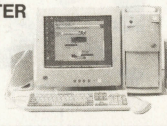
▶ご注文番号/A-1113
PC-9821V200/MZmodel C2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム) ・・・・・・・・・¥358,000
RD-17GXⅡC(MITSUBISHI・17″ダイヤモンドトロン) ・・・¥128,000
標準価格合計¥486,000▶ 現金特価¥347,800
¥10,000×30回/ボーナス¥26,000×5回

28% OFF

▶ご注文番号/A-1114
PC-9821V200/M7model D2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥433,000
PM-700C(EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ) ・・・¥ 59,800
標準価格合計¥492,800▶ 現金特価¥368,800
¥10,000×36回/ボーナス¥17,000×6回

IBM PERSONAL COMPUTER

Aptiva



●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号/B-1131
AptivaT71(Pentium200MHz/32MRAM/2.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT/ミニタワー) 現金特価¥208,000
¥10,000×18回/ボーナス¥21,000×3回

▶ご注文番号/B-1132
AptivaT94(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/RD17V/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥278,000
¥10,000×24回/ボーナス¥22,000×3回

ThinkPad

▶ご注文番号/B-1135
ThinkPad315D(2700-7KJ:Pentium133MHz/32MRAM/1.08GHD/10倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー) 現金特価¥295,000
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

IBM PERSONAL COMPUTER

Personal Computer

● ネットワーク時代のスタンダードデイスクトップ

▶ご注文番号/B-1132
PC-350(6287-JBT:MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/10BASE-T/WindowsNT4.0)
標準価格¥368,000▶ 現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥17,000×3回

46% OFF

MITSUBISHI PERSONAL COMPUTER

apricot

●パソコンが玉手箱になる。

▶ご注文番号/B-1128
MS540modelN2A1/A2(MMXPentium166MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格 A1·¥258,000 A2·¥255,000 ▶現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1127
MS660modelN2B1(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥328,000▶ 現金価格(大特価)

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

COMPAQ ARMADA Series

● 高機能オールインワンPC

▶ご注文番号/B-1136
ARMADA1520DM(255050-293:Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″DSTNカラー)
標準価格¥345,000▶ 現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥17,000×3回

42% OFF

TOSHIBA PERSONAL COMPUTER

PV5000

● Pentium200MHz搭載のミニタワー

▶ご注文番号/B-1121
PV1004JA(Pentium200MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/100BASE-T)
標準価格¥448,000▶ 現金特価¥168,000
¥10,000×12回/ボーナス¥34,000×2回

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius

●「Excel97」「Word97」で、快適パソコンワーク。

▶ご注文番号/B-1140
NM-5400D(Pentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格¥360,000▶ 現金特価¥248,000
¥10,000×24回/ボーナス¥13,000×4回

31% OFF

▶ご注文番号/B-1138
NM-5450(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥400,000▶ 現金特価¥312,000
¥10,000×24回/ボーナス¥32,000×4回

▶ご注文番号/B-1139
MN-7860(MMXPentium166MHz/64MRAM/3.0GHD/20倍速CD-ROM/13.3″TFTカラー)
標準価格¥620,000▶ 現金特価¥488,000
¥10,000×48回/ボーナス¥21,000×8回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO

● 開いたところが、デスクになる。

▶ご注文番号/B-1151
FMVNU13D(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格 1/2:¥338,000 3:¥343,000 ▶現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1152
FMVNU13(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥398,000 6:¥403,000 ▶現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1153
FMVNU15(1/2/3)(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥498,000 3:¥503,000 ▶現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1154
FMVNP13(1/2/3)(MMXPentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/分離型12.1″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥488,000 3:¥498,000 ▶現金価格(大特価)

OBC BUSINESS SOFT

TOP 勘定奉行 WindowsNT/95

●財務会計for Windows95システム

▶ご注文番号/S-1101
PC-300GL(IBM6282-52J:MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/16倍速CD-ROM/10BASE-T) ¥318,000
RD17GXⅡC(MITSUBISHI:17″ディスプレイ) ¥128,000
LBP-740(Canon:A3対応ページプリンタ) ・・・・・・¥168,000
TOP勘定奉行for WindowsNT/95 Super(財務会計ソフト) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥250,000
標準価格合計¥864,000▶ 現金特価¥592,800
5年リース月額¥11,900+消費税

31% OFF

TOP 給与奉行 WindowsNT/95

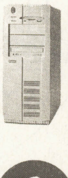
※上記セットのソフトを給与奉行にした場合

●給与計算for Windows95システム

▶ご注文番号/S-1102
TOP給与奉行for WindowsNT/95 Bシステム(給与計算ソフト) ・・・・・・・・・・・・・・・・¥200,000
標準価格合計¥814,000▶ 現金特価¥559,800
5年リース月額¥11,200+消費税

OBC BUSINESS SOFT

TOP 商奉行 WindowsNT/95　TOP 蔵奉行 WindowsNT/95



●販売管理・仕入在庫管理LAN PACK for WindowsNT Server4.0基本システム

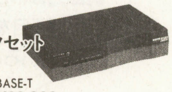
▶ご注文番号/S-1103
ProSignia200(COMPAQ:273715-293:Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM) ・・・・・・・・・・・・¥380,000
RD17GXⅡC(MITSUBISHI:17″ディスプレイ) ¥128,000
LBP-740(Canon:A3対応ページプリンタ) ・・・・・・¥168,000
WindowsNT Server4.0(5クライアント) ¥165,000
TOP商・蔵奉行(LANPACK for Windows NT withSQL3クライアント) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥1,240,000
標準価格合計¥2,081,000▶ 現金特価¥1,492,800
5年リース月額¥31,400+消費税

28% OFF

※LANシステムにするには、お客様の必要に応じて上記機器にクライアント機・LANアダプタ・LANケーブル・HUB・メモリ等が必要になります。

ISDN and LAN

MN128-SOHO



● ダイアルアップルータ+LANアダプタセット

▶ご注文番号/S-1106
MN128-SOHO/DSU(NTT:アナログポート2/10BASE-Tポート3/AutoNAT/同時アクセス数256/DSU内蔵) ¥69,800
LA-PCI-T×2(Allied: LANアダプタ/10BASE-T/PCI)・・・¥29,600
UTP-05-05×2(PLANET:10BASE-Tケーブル/5M) ¥ 1,760
標準価格合計¥101,160▶ 現金特価¥79,900
¥7,500×12回/ボーナス無し

Allied Telesis

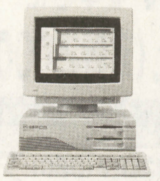
● PCMCIA+PCI LANアダプタセット

▶ご注文番号/S-1'107
LA-PCM-T(Allied: LANアダプタ/10BASE-T/PCMCIA) ¥19,900
LA-PCI-T(Allied: LANアダプタ/10BASE-T/PCI) ・・・・・・¥14,800
UTP-05-05(PLANET:10BASE-Tケーブル/5M) ・・・・・・¥ 880
NB002(PLANET:クロス変換コネクタセット) ・・・・・・¥ 750
標準価格合計¥36,330▶ 現金特価¥28,900

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、法人のシステム導入に関するご相談など、お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための

お買得モデルNEC**PC-9801DS5**

●CPU：386SX（16MHz）640KB
●FDD：5"2HD×2ドライブ
●HDD：40MB●FM音源内蔵

標準価格￥508,000→**現金価格￥22,000**

PC-KD854N（14"カラーモニター）と
マウス のセットの場合

合計価格￥602,800→**割引価格￥30,000**

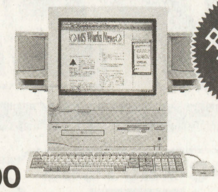
おすすめ中古セット

NECの入門オールインワン パソコン

NEC **PC-9821Cx/S3**

●CPU：486SX（33MHz）●メモリ：15.6MB●FDD：3.5"×1●CD-ROM：倍速●HDD：540MB●音源：PCM/FM●スピーカ/マイク●FAXモデム：14400bps●OS：Windows3.1/MS-DOS5.0A-H●ソフト：MS-Works他●TV機能●リモコン●15"マルチシンクモニター●マウス

合計価格￥455,000→**割引価格￥75,000**



おすすめ中古セット

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号[1][2][2][1][0]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DX/U2（CPU：80286/12MHz/3.5"2HD×2/FM音源）	¥318,000	→ ¥ 11,000
PC-9801DX5（CPU：80286/12MHz/5"2HD×2/40MBHDD/FM音源）	¥468,000	→ ¥ 18,000
PC-9801FA/U5（486SX/16MHz/3.6MB/3.5"2HD×2/40MBHDD/FM音源）	¥578,000	→ ¥ 35,000
PC-9801BA/U2（486DX2/40MHz/1.6MB/3.5"×2/120MBHDD）	¥328,000	→ ¥ 43,000
PC-9801BA/M2（486DX2/40MHz/1.6MB/5"×2）	¥342,000	→ ¥ 32,000
PC-9821As2/U8W（486SX/33MHz/21.6MB/3.5"×1/340MBHDD/Win3.1）	¥458,000	→ ¥ 70,000
PC-9821Bp/U8W（486DX2/66MHz/13.6MB/3.5"×2/340MBHDD/Win3.1）	¥438,000	→ ¥ 58,000
PC-9821Xe10/4Z（Pentium/83MHz/3.5"×1/420MBHDD/8MB/CD-ROM/Win3.1/一太郎6.3/マウス）		→ ¥ 78,000
PC-9821Xa12/K8（Pentium/120MHz/32MB/3.5"×1/850HDD/Win95/4倍CD-ROM）	¥278,000	→ ¥114,000
PC-9821Xa13/K16（Pentium/133MHz/16MB/3.5"×1/1.6GB/Win95/4倍CD/PCカードスロット）	¥448,000	→ ¥128,000
PC-9821Xc13/M7 A（Pentium/133MHz/16MB/3.5"×1/1.6GHDD/4倍CD-ROM/Windows95/一太郎6.3/1-2-3/ソフトMPEG/インターネットエクスプローラ/辞書他/100BASE-TX/17"マルチスキャンモニター） 新品	¥368,000	→ ¥178,000
PC-9821/S1（386SX/20MHz/1.6MB/3.5"×2/CD-ROM/340MBHDD/15"モニタ）	¥318,000	→ ¥ 43,000
PC-9821Cb2/T（486DX2/66MHz/8MB/3.5"×1/420HDD/CD-ROM/マウス/TV機能/14"一体モニター）	¥268,000	→ ¥ 72,000
PC-9821Cb2/A（486DX2/66MHz/8MB/3.5"×1/420HDD/CD/MPEG/TV/文字放送/マウス/14"一体モニター）	¥338,000	→ ¥ 75,000
PC-9821Cx2/S17T（Pentium/75MHz/8MB/3.5"×1/850HDD/4倍CD/144モデム/Win3.1/17"TVモニター）	¥438,000	→ ¥108,000
PC-9801NS/L（386SX/20MHz/1.25MRAM/3.5"2HD×1/モノクロ液晶/ノート型）	¥288,000	→ ¥ 32,000
PC-9801NS/R40（486SX/16MHz/5.6M/40MBHDD/3.5"×1/モノクロ液晶/ノート型）	¥728,000	→ ¥ 52,000
PC-9821Ne120/W（486SX/33MHz/5.6MB/3.5"×1/120HDD/Win3.1/9.5"TFTカラー液晶/ノート型）	¥728,000	→ ¥ 98,000
富士通/FMV466D3S1（486DX2/66MHz/24MB/3.5"×1/CD/420MBHDD/Win3.1/一太郎Ver6他/15"モニター）	¥238,000	→ ¥ 78,000
富士通/FMV5DSE51（Pentium/120MHz/16MB/3.5"×1/4倍CD/1GBHDD/Win95/一太郎7/288モデム/15"モニター）	¥298,000	→ ¥118,000
SHARP Mebius(MN-6350D)（Pentium150MHz/32MB/3.5"×1FDD/1.44GBHDD/10倍速CD-ROM/12.1"DSTNカラー液晶/33600FAXモデム/Win95/POWER書院/Works/ザウルスコネクション/インターネット関連ソフト他）	¥238,000	→ ¥228,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/80A（136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒）	¥275,000	→ ¥ 35,000
EPSON/MJ-900C（A4 カラーインクジェット/720dpi/漢字133字/秒）	¥108,000	→ ¥ 28,000
NEC/PC-PR201X-04（201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー） 新品	¥ 50,000	→ ¥ 15,000

ディスプレイ

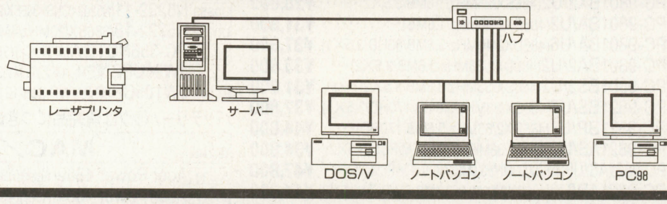
PC-KD882（15"カラー/400L/アナログ/0.31）	¥ 89,800	→ ¥ 12,000
PC-KD1522（15"カラー/400L/480L/アナログ/0.31）	¥ 99,800	→ ¥ 18,000
PC-TV354（15"TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39）	¥110,000	→ ¥ 15,000
PC-TV454（15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応）	¥128,000	→ ¥ 20,000
三菱/XC-1498CⅡ（14"カラー/400L/アナログ/0.28）	¥80,000	→ ¥ 10,000
PC-KM173（17"カラー/23.5～65KHz/0.28）	¥118,000	→ ¥ 42,000
三菱/RD-15DⅡ（15"カラー/24/30～65KHz/0.28）	¥ 99,800	→ ¥ 25,000
iiyama/MF-8517E（17"カラー/23.5～86KHz/0.28） 新品	¥ 64,800	→ ¥ 57,800

その他周辺機器

I/O DATA/HDI-2.1G/98（98 FELLOW/MATE/VALUESTAR用 2.1GB内臓IDEハードディスク）	¥49,800	→ ¥ 30,000
Logitec/SHD-BA1000P（1GB外付HDD/98用I/F付）		→ ¥ 32,000
NEC/PC-9801N-18（9801NB・NS/T・NS/R・NA用高速充電器） 未使用	¥ 25,000	→ ¥ 10,000
NEC/PC-9821A-E01（ウィンドウアクセラレータボードA 9821A MATE用）	¥ 70,000	→ ¥ 10,000
メルコ/MRA-4000L（9801RA21/51用4MBメモリ）	¥ 59,800	→ ¥ 4,000
I/O DATA/ML34-4M（9821/S1/S2用4MB増設メモリ） 未使用	¥ 28,000	→ ¥ 7,000
メルコ/EMH-16M（9821V200/166/V20/16/13/Xc16/13/C200/Ct20/Cu16/13用16MBメモリ） 未使用	¥ 16,000	→ ¥ 8,000
EPSON/GT-2000WINP（A4/300dpi/カラーシートフィードスキャナ/パラレル接続用）	¥ 49,800	→ ¥ 18,000
トライコーポレーション/JKB-89S（IBM/PC/AT互換機用89日本語キーボード） 新品	¥ 9,800	→ ¥ 3,000
トライコーポレーション/JM-400PM（IBM/PC/AT互換機用マウス） 新品	¥ 5,200	→ ¥ 1,000

法人ネットワークシステムサービス受付中!!

企業向け小規模ネットワークシステム導入のことなら当社におまかせ下さい。ハードの選択から設置（都内近郊）まで、当社のスタッフが行います。もちろん、アフターサービスも充実してますのでこれなら安心です。その他ネットワークシステムについて様々な質問にもお答えしてますので、どうぞお気軽にお電話下さい。



FUJITSU 新型FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

●MMXテクノロジPentiumまたは、PentiumⅡプロセッサを搭載。最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

FMV S Ⅲ20 DESKPOWER

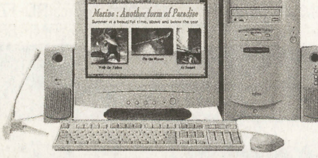
DESKPOWER TⅢ

●MMXPentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1166
FMVT316(1/2/3)（MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT）
標準価格 1/2:￥388,000 3:￥393,000 ▶現金価格 大特価

●MMXPentium200MHz、高品位タワーモデル
▶ご注文番号／B-1167
FMVT320(1/2/3)（MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8～20倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT）
標準価格 1/2:￥448,000 3:￥453,000 ▶現金価格 大特価

●PentiumⅡ200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号／B-1170
FMVT323(1/2/3)（PentiumⅡ200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-R/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT）
標準価格 1/2:￥598,000 3:￥603,000 ▶現金価格 大特価

FMV TⅢ20 DESKPOWER



DESKPOWER SⅢ

●MMXPentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1162
FMVS3167(1/2/3)（MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT）
標準価格 1/2:￥358,000 3:￥363,000 ▶現金価格 大特価

●MMXPentium200MHz、搭載の17"CRTモデル
▶ご注文番号／B-1163
FMVS320(1/2/3)（MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT）
標準価格 1/2:￥398,000 3:￥403,000 ▶現金価格 大特価

●MMXPentium200MHz、搭載の本体のみのモデル
▶ご注文番号／B-1164
FMVS320B(1/2/3)（MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム）
標準価格 1/2:￥333,000 3:￥338,000 ▶現金価格 大特価

●PentiumⅡ200MHz、搭載17"CRT高速モデル
▶ご注文番号／B-1165
FMVS323(1/2/3)（PentiumⅡ200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-R/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT）
標準価格 1/2:￥523,000 3:￥528,000 ▶現金価格 大特価

FMV SⅢ16A DESKPOWER

DESKPOWER SⅢ16

●Pentium166MHz、エントリーモデル
▶ご注文番号／B-1160
FMVS316A(1/2/3)（Pentium166MHz/32MRAM/1.7GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT）
標準価格 1/2:￥268,000 3:￥273,000 ▶現金価格 大特価

▶ご注文番号／B-1161
FMVS3165(1/2/3)（MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT）
標準価格 1/2:￥313,000 3:￥318,000 ▶現金価格 大特価

お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK

コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com

☎(03)3797-1221

営業時間／平日AM9:30～PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00～PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

割引券
この割引券を持ってご来店すると全商品5%OFF
本券1回につき1枚有効
有効期限11月15日まで
キリトリ線

OPEN! PCNET

秋葉原から京浜東北線で21分

デスクトップから周辺機器まで

98,MAC,DOS/V を中心に

豊富な品揃え(常時2,000台)

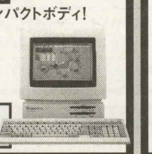
OPEN!セール大特価大放出!!

PC-9801CS5

注文No.U0213

カラーディスプレイ内蔵のコンパクトボディ!

●PC-9801CS5
(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/FM音源/12CRT/一体型)



大特価 ¥12,800

PC-9821V13/S5R

注文No.C0054

お得なバリューでWindowsも快適!

●PC-9821V13/S5R
(Pentium/133MHz/16MB/850HD/CD(4)/15インチマルチディスプレイ)

大特価 ¥125,000

PC-9801FX/U2

注文No.U0207

32ビットマシンではじめの一歩!

●PC-9801FX/U2
(386SX/12MHz/640KB/3.5×2/FM)

ディスプレイ別売

超特価 ¥10,000

PC-466D2LPV (DEC)

注文No.U0277

本格派DOS/Vなのにこの価格!

●PC-466D2LPV (DEC)
(486DX2/66MHz/24MB/234HD/マニュアル欠)

ディスプレイ別売

超特価 ¥29,800

Win31モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

デスクトップ(5インチ)

注文No.	商品	価格
U0104	PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB/FM)	¥9,800
U0102	PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥11,800
U0148	PC-98RL/5(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥12,000
U0123	PC-98RL/21(386/20MHz/5.5MB/5×2/ハイレゾ/4MB増設)	¥9,800
U0106	PC-9801FS2(386SX/20MHz/1.6MB/FM)	¥13,000
U0161	PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥18,000
U0126	PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥20,000
U0112	PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥23,000
U0144	PC-9801BX/M2(486SX/20MHz/1.6MB/5×2)	¥21,800
U0137	PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB/5×2)	¥25,800
U0133	PC-9821AS/M2(486SX/33MHz/3.6MB/FM)	¥22,800
U0188	PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥8,800
U0178	PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)	¥3,000
U0177	PC-H98/80-040(486SX/16MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥11,800

デスクトップ(3.5インチ)

注文No.	商品	価格
U0247	PC-9801CV21(V30/10MHz/640KB/3.5×2/10CRT/一体型)	¥6,000
U0227	PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB/FM/3.5×2)	¥15,800
U0238	PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/FM)	¥18,800
U0207	PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/640KB/FM)	¥10,000
U0203	PC-9801FX/U5(386SX/12MHz/640KB/40HD/FM)	¥16,800
U2001	PC-9801FS/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD)	¥22,800
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥17,800
U0218	PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥20,800
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥24,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)	¥27,800
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2)	¥28,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥31,800
U0286	PC-9801BA/U6(486DX2/40MHz/3.6MB/80HD/3.5×1)	¥37,800
J0289	PC-9801BA2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2)	¥33,800
U0248	PC-9801BS2/U2(486SX/33MHz/3.6MB/3.5×2)	¥31,000
B0070	PC-9821BS/U7(486SX/33MHz/5.6MB/170HD/3.5×1)	¥37,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD)	¥44,800
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥34,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥47,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥44,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/CD/PCM/CD付)	¥53,800
U0389	PC-9821XE10/4-Z(P83MHz/8MB/420HD/CD/PCM)	¥63,800
B0088	PC-9821XN/C9(P90MHz/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)	¥69,800
C0062	PC-9821V13/S5C2(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT/セパレート)	¥129,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥12,800
U2119	PC-9821/modelS1(386/20MHz/9.6MB/3.5×2/120HD/CD/FM/15CRT)	¥29,800
U0667	PC-9821CB3/T/A(P75MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/一体型)	¥98,000
B0118	PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型)	¥103,000
C0020	PC-9821CX2/S15T(P75MHz/8MB/850HD/14kモデム/CD4/FM/PCM/TV/キャプチャ/15CRT/セパレート)	¥94,800
C0026	PC-9821CX3/S7MA(P100MHz/16MB/1.2G/CD4/17CRT/FAX14.4K/TV/セパレート)	¥119,800
C0011	PC-9821XA/U8(P90MHz/7.6MB/3.5×1/270HD)	¥63,000
U2028	PC-9821XA/C9(P90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥68,000
J0446	PC-9821XA7/C4(P75MHz/8MB/420MB/CD4/PCM/付属品欠)	¥59,800
C0018	PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥63,800
C0017	PC-9821XA9/C8(P90MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥72,800
C0083	PC-9821XA13/W12(P133MHz/32MB/1.2G/CD6/PCM/100base/16MB増設)	¥133,000
C0049	PC-9821XV13/R16(P133MHz/16MB/1.6G/CD4/PCM/タワー型)	¥115,000
U0369	PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100HD)	¥16,800
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥10,000
U0380	PC-H98/U90-002(486SX/25MHz/3.5MB/3.5×2)	¥19,800
U2019	PC-486GRP(エプソン)(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×1+5×2/ガイド欠)	¥16,800

ノート・ラップトップ

注文No.	商品	価格
U0311	PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)	¥32,000
U3037	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/340HD/モノクロ)	¥52,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥41,800
U0359	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥45,800
U0358	PC-9801NS/L(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥37,000
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥49,000
U0365	PC-9801NS/A(486SX/33MHz/640KB/モノクロ)	¥55,000
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)	¥48,000
U0322	PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFTカラー)	¥60,000
U0338	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥58,000
U0328	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFTカラー)	¥64,800
A0051	PC-9821ND(486SX/33MHz/1.6MB/D-STNカラー)	¥81,000
U0366	PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/TFTカラー)	¥91,000
B0081	PC-9821NE2(486SX/33MHz/1.6MB/TFTカラー)	¥98,000
A0053	PC-9821NE3/3(486DX2/50MHz/8MB/350HD/TFTカラー)	¥109,800
B0087	PC-9821NP/810(486DX4/75MHz/5.6MB/810HD/PCM/TFTカラー)	¥136,000
C0035	PC-9821NB7/5(P75MHz/8MB/540HD/PCM/TFTカラー)	¥148,000
A0066	PC-9821NB7/C5(P75MHz/8MB/540HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥152,000
A0058	PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥158,000
U3077	PC-9821NB10/5(P100MHz/8MB/540HD/TFTカラー)	¥158,000
A0067	PC-9821NB10/S8(P100MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/TFTカラー)	¥165,000
A0068	PC-9821NB10/S10F(P100MHz/16MB/1GHD/28Kモデム/PCM/TFTカラー)	¥175,000
U3075	PC-9821NA13/H10(P133MHz/32MB/1GHD/CD4/PCM/SVGA/TFTカラー)	¥205,000
U0362	PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/3.5×2/モノクロ)	¥24,800
U0337	PC-9801T/S5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/STNカラー)	¥36,000
U0361	PC-9801T/F5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTカラー)	¥39,000
U0320	PC-9801T/F51(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTカラー)	¥39,000
U0321	PC-9801T/F71(LT:386SX/16MHz/1.6MB/100HD/TFTカラー)	¥49,800
U0353	N5222-11(N5200-03NS)(386SX/20MHz/2MB/40HD/モノクロ/ガイド欠)	¥9,800
U0352	N5222-18(386SX/20MHz/4MB/120HD/TFTカラー/ガイド欠)	¥28,000
U0325	PC-386NOTE A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)	¥17,000
U3050	JW98UP2(東芝ルポ)(東芝)(ロータス123内蔵/2HD対応/プリンタ/ワープロ)	¥19,800
E0043	JW105CP(東芝)(WP:286/12インチ/モノクロ)	¥19,800

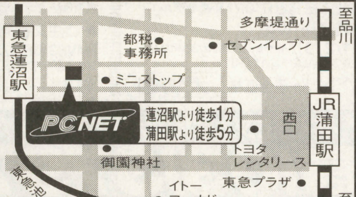
バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

MAC/DOS/V

注文No.	商品	価格
J0628	Acer Power 486e(Acer)(486SX/25MHz/16MB/340HD)	¥36,800
J0647	Acer Power 486V(Acer)(486SX/33MHz/8MB/340HD)	¥39,800
J0629	Acer Power 486VP(Acer)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥49,800
J0628	Acer Power 590P(Acer)(P90MHz/16MB/540HD/CD)	¥55,800
U0278	PC466D2LP(DEC)(486DX2/66MHz/マニュアル欠)	¥19,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/24MB/234HD/マニュアル欠)	¥38,000
U0395	2610-2JD(ThinkPad340CSE)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/200HD/D-STNカラー)	¥58,000
U0394	5523-JBB(ThinkPad330CS)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/140HD/D-STNカラー)	¥39,800
U3015	5523-JVW(ThinkPad330C)(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/170HD/TFTカラー)	¥59,800
U2015	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠)	¥39,800
U0920	6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)	¥55,800
J0626	6883-J8P(IBM)(P100MHz/8MB/850HD)	¥63,000
U3039	PS/55NOTE-N23/SX(IBM)(386SX/16MHz/2MB/モノクロ)	¥29,800
U0257	DESKPRO 4100/5M420W(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/3.5×1/付属品欠)	¥42,800
U0256	DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/525HD/付属品欠)	¥41,800
U0258	PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/525HD)	¥44,800
V0001	CONTURA 400CX(COMPAQ)(486DX2/40MHz/4MB/250HD/アクティブマトリスクカラー)	¥49,800
J0517	CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2/50MHz/4MB/350HD/D-STNカラー)	¥51,800
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/CD4/マニュアル欠/本体のみ)	¥59,800
V0009	FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT)	¥78,800
U2057	FMVT2201(富士通)(MP200/32MB/3.2GHD/CD12/付属品全欠)	¥230,000
B0115	FMV-475NU/S(OASYS)(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/親指シフト/D-STNカラー)	¥86,000
U2067	5313-ZB(沖電機)(P133MHz/16MB/2.5G/CD6/28kモデム/Win95+Word+Excel/15CRT/一体型)	¥138,000
U0979	MAC LC(Apple)(68020/16MHz/40HD/10MB/マニュアル欠)	¥7,800
U0980	MAC LC(Apple)(68020/16MHz/160HD/10MB/マニュアル欠)	¥9,800
U0991	MAC LC II (Apple)(68030/16MHz/120HD/10MB/付属品欠)	¥10,800
U9016	MAC II CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/100HD/5MB)	¥15,000
U0976	MAC II CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/100HD/8MB)	¥15,500
J0125	MAC II CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/40HD/8MB/付属品欠)	¥14,000
U0956	MAC II CX(Apple)(68020/16MHz/40HD/8MB/マニュアル欠)	¥7,500
U9004	MAC II VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/230HD/4MB/付属品欠)	¥21,000
U9022	MAC II VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/240HD/16MB/付属品欠)	¥22,800
U9006	MAC II SI(Apple)(68030/20MHz/40HD/2MB)	¥23,000
J0325	MAC II SI(Apple)(68030/20MHz/80MB/10MB/マニュアル欠)	¥23,000
U9028	CENTRIS-610(Apple)(68LC040/20MHz/150HD/12MB/付属品欠)	¥33,000
U2069	POWER MAC 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥99,800
U2070	POWER MAC 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/350HD/CD)	¥101,800
U0288	POWER MAC 8100/100AV(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/700HD)	¥124,800
U2071	POWER MAC 7200/90(Apple)(PPC601/90MHz/16MB/500HD/CD)	¥106,800
U0287	POWER MAC 7500/100(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/1GHD/CD)	¥134,800
U3028	Power Book 170(Apple)(68030/25MHz/4MB/40HDD/スーパーツイスト液晶)	¥37,800
U3021	Power Book Duo230(Apple)(68030/33MHz/4MB/80HD/スーパーツイスト液晶)	¥39,800
U3066	Power Book 5300C(Apple)(PPC603E/100MHz/32MB/750HD/アクティブマトリスクカラー)	¥174,800
U3068	Power Book 1400C(Apple)(PPC603E/133MHz/16MB/1GHD/CD6/アクティブマトリスクカラー)	¥279,800
M0032	J3100EZ001PRIセット(東芝)(386SX/12MHz/2MB/一太郎+ロータス/プリンタ/モノクロ)	¥29,800
U0094	J-3100SX-041-B(東芝)(386/16MHGZ/2MB/40HD/モノクロ)	¥18,000
U3004	Dyna Book EZ 486-001(東芝)(486SX/25MHz/2MB/一太郎+ロータス/モノクロ/ガイド欠)	¥29,800
J0617	J-3100PV466J(東芝)(486DX2/66MHz/FD×1)	¥31,800

ディスプレイ

注文No.	商品	価格
U0450	N5913U(14カラー:640x400/0.31mm/デジアナ共用/98用)	¥6,000
U0417	PC-KD854N(14カラー:640×400/0.39mm)	¥5,000
U0405	PC-KD881(15カラー:640×400/0.28mm)	¥6,500
U0452	PC-KD882(15カラー:640×400/0.31mm)	¥5,700
U0284	PC-KD1421(14カラー:640×400/0.31mm)	¥7,000
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm)	¥9,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm)	¥8,900
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm)	¥10,800
U0437	PC-TV354(15カラー:640×400/0.39mm/TV付/リモコン欠)	¥3,980
U0424	PC-TV454(15カラー:640×400/0.35mm/TV付/リモコン欠)	¥15,800
U0409	PC-TV455(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥12,800
U0411	PC-TV472(21カラー:640×400/0.52mm/TV付/リモコン欠)	¥29,000
D0136	JC-1574VM(15マルチ:1120X768max)<超美品>	¥29,800
U4022	PC-KM151(15マルチ:1120x768max)	¥24,800
U0416	PC-KM152(15マルチ)	¥25,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥29,800
D0056	PC-KM154(15マルチ:1280×1024max)	¥31,800
U4014	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥52,000
J0154	N5285-60B(N5200用)	¥7,000
U0499	M0401(Apple)(13カラー)	¥9,800
U0454	M1212(Apple)(13カラー)	¥13,000
L0012	A6009(GD-20E01)(AXIL)(20マルチ:1280×1024/0.30mm)	¥80,000
J0355	VRC16(DEC)(16カラー:DOS/V用)	¥20,000
U4039	CR-4500(エプソン)(14カラー:640×480/0.28mm)	¥8,800
U4007	CR-5050(エプソン)(15カラー:640×400/0.28mm)	¥4,000
U0497	CR-5500(エプソン)(15カラー:640×480/0.28mm/98用)	¥9,800
D0069	FMV5DS4(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
D0099	FMV5DSE251(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
D0109	FMV5DSE253(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
D0082	FMV5DSE54A(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
U0410	XC-1498C2(三菱)(14カラー:640×400/0.28mm/98用)	¥4,980
U0403	RD-17S(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U0471	MF-8615A(飯山電気)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800



SHOPまるごとひとまとめ。さらに満足度200%!!(1号店・2号店を統合しました。)

PCNET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F

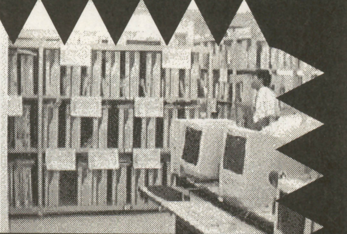
SHOP営業時間/11:00〜19:30 年中無休

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30 年中無休

●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

カードご利用OK!

★中古パソコン店最大級の めちゃ²広いフロア(面積330m²)



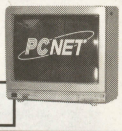
OPEN!セール大特価大放出!!

PC-TV354
注文No.U0437

パソコンゲーム、テレビに大活躍!

●PC-TV354

(15インチカラー/TVチューナー付/640×400/0.39mm/ビデオ入力端子付/リモコン欠品)



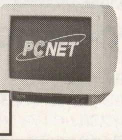
超特価 ¥3,980

PC-TV455
注文No.U0409

隠れたスグレもの!

●PC-TV455(15インチカラー/TVチューナー付/640×400/0.31mm/ビデオ出入力端子付/リモコン欠品)

15〜17KHz 22〜26KHz 29〜34KHz (自動切り替え)



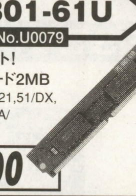
大特価 ¥12,800

PC-9801-61U
注文No.U0079

幅広い機種をサポート!

●増設RAMサブボード2MB

対応機種 PC-9801RA21,51/DX,DS,DA/FX,FS,FA,BX,BA/PC-9821AE,AS,AP



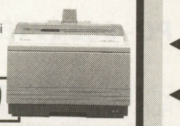
大特価 ¥2,000

LBP-B406E
注文No.U0577

お求めやすくなった高品質レーザープリンタ!

●LBP-B406E

(レーザープリンタB4対応/600dpi/480dpi/8枚/分(A4)/6.8枚/分(B4)トーナー無)



大特価 ¥35,000

U0483	MF-8615B(飯山電気)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4021	MF-8217J(飯山電気)(17マルチ)	¥43,000
U4011	MF-5117J(飯山電気)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000

注文No.	プリンタ(トナーは別売りとなります)	
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥18,000
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥15,000
U0574	PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥15,800
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥15,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥16,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥21,000
U0534	PC-PR700X(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥75,000
U0502	PC-PR1000LW(レーザー:A4対応/Win対応/トナー付)<新古品>	¥32,800
U0567	PC-PR2000/4(レーザー:B4対応)	¥33,800
U0461	PC-PR2000/4R(レーザー:A3対応)	¥39,000
U0522	PC-PR4000/4(レーザー:A3対応)	¥53,000
U0535	PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応)	¥59,800
K0201	ImageWriterLQ(Apple)(レーザー:Mac用)	¥23,000
K0202	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:Mac用)	¥28,000
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:Mac用)	¥28,000
U5008	MAC Style Writer(Apple)(レーザー:Mac用)	¥28,000
U0561	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥21,000
U0551	C2001A(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/秒)	¥19,800
U0587	C2037A(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/秒)	¥19,800
P0119	MJ-800C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥15,000
U0569	HG-4800(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥19,800
U0513	HG-4000(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥18,000
U5003	MJ-1000(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥15,000
P0099	MJ-1050V2(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応/トラクタ付き)	¥19,800
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
U5004	LP-8000S(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥39,000
U0517	CP-630(カシオ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥39,800
U5034	BJC-240J(キャノン)(カラーバブルジェット:A4対応)<新品/Win用>	¥19,800
U5007	BJC-455J(キャノン)(カラーバブルジェット:A3対応/95対応/ケーブル別)<新品>	¥39,800
U0519	BJC-880J(キャノン)(カラーバブルジェット:A3対応)	¥42,000
U0566	BJ-10V(キャノン)(モノクロバブルジェット:A4対応)	¥7,000
U5035	LBP-730(キャノン)(レーザー:A3対応)<新品>	¥128,000
U0580	LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥68,000
P0102	LBP-A309G2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥79,000
U5009	LBP-B406E Ⅱ(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
P0082	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥43,000
U0530	LaserWind1040W(ゼロックス)(レーザー:A4対応/トナー付)	¥22,800
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720x468画素)	¥29,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

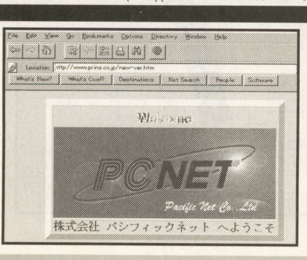
注文No.	ハードディスク	
U0753	PC-9801DA-35(NEC)(PC-9801D・R用40MB)	¥5,000
U0654	PC-9801B-37(NEC)(98FELLOW用120MB)	¥8,000
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用240MB)	¥12,000
J0448	PC-HD210BR(NEC)(BA3.BX3用210MB)	¥13,000
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用120MB)	¥8,000
U0376	PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用240MB)	¥12,000
U0870	INTER-500A(ICM)(98MATE用500MB)	¥17,000
U0605	PC-9801NA-37(NEC)(98NOTE用120MB)	¥10,000
U0029	DNN-331(メルコ)(98NOTE用340MB)	¥19,000
J0421	DNN-497(メルコ)(98NOTE用497MB)	¥22,000
J0522	PC-98H54U(NEC)(外付40MB:I/F付)	¥5,000
U7026	LHD-34V(ロジテック)(外付40MB:I/F付)	¥5,000
U7046	POKEDY,R2-C4(緑電子)(外付40MB×2:持運び可能HDD)	¥8,000
U0804	HD-SA80(三菱)(外付80MB:I/F.ガイド欠)	¥8,000
U7062	HC-100ES(ICM)(外付100MB:I/F付.ガイド欠)	¥10,000
U0903	PC-HD170RB(NEC)(外付170MB:I/F付)	¥13,000
U0659	PC-HD300U(NEC)(外付300MB:I/F付)	¥15,000
U0595	PC-HD850D(NEC)(内蔵850MB:XA,XF,XN,XP,XS用/CDモデル不可)	¥25,800
J0317	IDE720(COMPAQ)(内蔵720MB:DOS/V用)	¥25,000
J0365	INTER-DR420(ICM)(内蔵420MB:DOS/V用)	¥13,000
U0883	PACK E-120(ICM)(エプソン用120MB)	¥8,000

注文No.	メモリ	
J0497	PC-9801N-01U(NEC)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥3,000
U0034	RCD-4000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥6,000
U0896	PIO-98NT2-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥12,000
U7148	PC-9801NA-02(NEC)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥6,000
U0007	NA34-8M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥12,000
U0687	PC-9801NS/R-03(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥6,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥12,000
U0791	NT34-6M(I/O)(PC-9801NS/T用6MB)	¥9,000
U0069	NX34-4M(I/O)(PC-9801NX/C用4MB)	¥6,000
R0107	NX34-12M(I/O)(PC-9801NX/C用12MB)	¥18,000
R0099	NE34A-4M(I/O)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥3,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥6,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用8MB)	¥4,000
J0578	ENB-8M(メルコ)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥6,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥6,000
J0471	PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)	¥6,000
U0763	PIO-RA134-4M(I/O)(PC-9801RA21,51用4MB)	¥6,000
U0053	MRA-8000(メルコ)(PC-9801RA21,51用8MB)	¥12,000
U0054	EDS-4000L(メルコ)(PC-9801DS用4MB)	¥6,000
U0063	EDA-4000(メルコ)(PC-9801DA用4MB)	¥6,000
U0747	EDA-8000L(メルコ)(PC-9801DA用8MB)	¥12,000
J0351	PC-9801FX-01(NEC)(PC-9801FX用2MB)	¥3,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)	¥6,000
U7110	EFA-8000(メルコ)(PC-9801FA用8MB)	¥12,000
U7153	EAB-12M(メルコ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用12MB)	¥18,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥6,000
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥12,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U0649	PC-9801-61R(NEC)(増設RAMサブボード2MB)	¥2,000
J0109	PC-9821A-B02L(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
R0097	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821XE,XS用8MB)	¥4,000
R0141	NE-SIMXA-4Mx2(I/O)(旧Pentium対応4Mx2/8M)	¥4,000
U7054	EMF-8M(メルコ)(オールラウンドSIMM/Pentium系は2枚1組)	¥4,000
U0003	PIO-RL34-4M(I/O)(PC-98RL用4MB)	¥6,000
U7012	PIO-98HSE-4M(I/O)(PC-H98用4MB)	¥6,000
J0329	EHS-8000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥12,000
U0599	EHS-12M(メルコ)(PC-H98model用/100は除く/12MB)	¥18,000
U0758	EMJ-2000S(メルコ)(汎用2MB)	¥3,000
U7119	EMJ-4000R(メルコ)(汎用4MB)	¥6,000
U0894	EMJ-8000L(メルコ)(汎用8MB)	¥12,000
J0263	EMP-4000L(メルコ)(PC-286L用4MB)	¥6,000
U0973	EP-SIM-4M(I/O)(PC-386/486シリーズ用4MB)	¥6,000
V0002	VCA-8M(メルコ)(CONTURA用8MB)	¥6,000
J0020	2432-Y(IBM)(ThinkPad230CS用4MB)	¥3,000
U0423	VEM8MTP530(キュービック)(ThinkPad530用8MB)	¥6,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥3,000
J0529	AP-PWC-4M(I/O)(PowerBook160/180用4MB)	¥6,000
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook用16M)	¥10,000
U7047	Dyna Book-8MB(メルコ)(Dyna Book用8MB)	¥10,000

注文No.	周辺機器	
J0520	PC-OD501(NEC)(5インチ光ディスクユニット(600MB):I/F.ケーブル欠)	¥10,000
J0010	PC-9821A2-E02(NEC)(FDDインターフェイスボード)	¥6,000
Z0019	PC-9801-09(NEC)(FDDインターフェイスボード(2DD))	¥2,000
U0084	PXF1200 0(IBM用FDD)	¥5,000
U0590	LAN Press(ランド)(LANアダプタ)	¥3,000
J0167	PC-9801N-25(NEC)(LANカード(10BASE-T・ノート用))	¥5,000
J0202	PC-9801N-J02(NEC)(LANカード(NX/C・NE用))	¥5,500
J0048	PC-9801-108(NEC)(LANボード/ガイド欠)	¥5,000
J0115	PC-H98-B09(NEC)(LANボード)	¥8,000
U0651	PC-H98-B04(NEC)(LANボード/ガイド欠)	¥8,000
J0148	B5カセット(キャノン)(LBP-B406E,LBP-B406G用B5カセット)	¥5,000
U0678	EMU-98(美鈴エリー)(MIDIインターフェイスアダプタ(RS232C用))	¥6,000
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用カラーキット)	¥2,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥3,000
N0032	PC-PR201X-08(NEC)(PC-PR201X/65A用ハガキフィーダ)	¥1,000
N0065	PC-PR4000E-05(NEC)(PC-PR4000E用増設ポッパー)	¥11,000
J0147	PF-2+A4カセット(キャノン)(PF-2+A4カセット(500枚))	¥10,000
U8002	液晶ペンコム(SHARP)(PI-6000FX(ザウルス):専用モデム付モデル)〈新古品〉	¥28,000
Z0189	PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cケーブル(ストレート)ノート用)	¥500
U0741	PC-9801N-J03(NEC)(SCSIインターフェイスカード)	¥8,500
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥14,800
U0662	PC-IN503G(NEC)(イメージスキャナー(モノクロ))	¥12,800
J0326	GA-1024W(I/O)(ウィンドウアクセラレータボード/ガイド欠)	¥7,000
U0083	WSP-L(メルコ)(ウィンドウアクセラレータボード)	¥7,000
J0111	PC-9821A-E01(NEC)(ウィンドウアクセラレータボード(PC-9821AP2,AS2用))	¥7,980
U0693	PC-9821X-B01(NEC)(ウィンドウアクセラレータボード(フルカラー))	¥8,100
U0786	PC-98B55(NEC)(カセットストリーマー)	¥8,000
U0988	MO487(Apple)(キーボード(マッキントッシュ用))	¥4,000
U0660	PC-9801-86(NEC)(サウンドボード)	¥12,000
U9002	PC-9801NL/R-18(NEC)(充電器(高速タイプ))	¥4,000
J0104	SP-160FS(****)(スピーカーシステム)	¥3,000
U9020	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U3002	N5255-60(NEC)(テンキーボード(N52NOTE用))	¥1,500
Z0164	PCNCC4(エプソン)(ノートPC用キャリングケース)	¥3,000
J0307	PCHRLB3(エプソン)(ハイレゾリューションボード(PC-486Hシリーズ用))	¥7,000
U0837	PC-9801NS-16(NEC)(バッテリーパック(大容量型))	¥5,000
U0760	PC-9801-90(NEC)(ビデオキャプチャボード)	¥9,800
U0847	JWP-1000(メルコ)(プリンタバッファ1MB)	¥8,000
J0588	RYP-256セット(メルコ)(プリンタバッファ256K(コードレス))	¥23,000
U7003	JYP-2000(メルコ)(プリンタバッファ2MB)	¥14,000
U0842	JCP-512(I/O)(プリンタバッファ512K)	¥6,500
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンタ切替器 1:2)	¥1,000
J0248	KSW-CX3(関西電機)(プリンタ切替器 1:3)	¥1,500
J0316	PC-9821N-U06(NEC)(ポートリプリケータ/PC-9821Na7,NX,NP,NS用)	¥4,000
U0668	PC-H98-U01(NEC)(マウス(98用マルピン))	¥1,500
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス(98用カウント機能付))	¥800
U0999	PV-A24VM5(アイワ)(モデム2400bps)	¥2,000
M0064	V34ES2-W(ヒューコム)(モデム28.8Kbps(Win/Dos用))	¥8,500
U0788	AR-336(緑電子)(モデム33.6Kbbs(95対応))〈新品〉	¥14,800
J0113	PC-9801N-J01(NEC)(モデムカード2400bps)	¥3,000
J0069	PC-9801-57L(NEC)(モデムボード:98用2400BPS/ガイド欠)	¥2,000
J0547	CRC-35WA(コンピュータリサーチ)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U7105	Little-ZFS(緑電子)(外付3.5インチFDD×1)	¥8,000
U0612	PC-9831-VW2(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U0383	PC-FD512R(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
U7037	J31CDRM2(東芝)(外付CD-ROMドライブ(2))	¥8,000
U0733	PC-9801-67U(NEC)(数値演算プロセッサ)	¥5,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(9月22日現在)



ホームページ
商品画像をご覧になれます
http://www.prins.co.jp/

◀最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!▶
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PCNET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30 年中無休

通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

PCアウトレット館
決算セール

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98VALUE STAR

PC-9821V16/S5 C2A7
超特価¥168,000
CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ
HDD:1.6GB CD ROM:6倍速 モデム:28.8kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

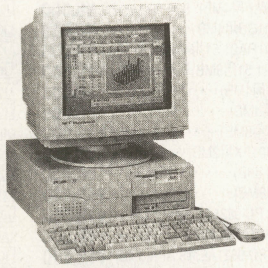
PC-9821V13/S5R C
定価¥368,000 **超特価¥138,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:15インチ
HDD:1.2GB CD ROM:4倍速 モデム:28.8kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

PC-9821V13/M7 D2 タワー型モデル
定価¥408,000 **超特価¥157,800**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:Word/Excel

PC-9821V20/M7 E2 タワー型モデル
定価¥720,000 **超特価¥184,000**
CPU:Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:3GB CD ROM:6倍速
モデム:ISDNボード OS:Windows95 ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

PC-9821V166/S7 C 定価¥383,000 **超特価¥218,000**
展示処分品(使用3ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備)
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:2GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

NEC 98MATE



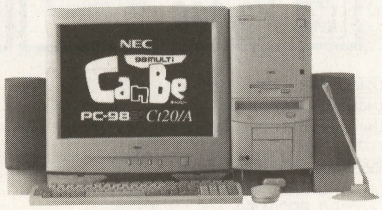
ディスプレイは別売りです

PC-9821Xf/U1
定価¥370,000 **超特価¥49,800**
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台

FUJITSU FMV DESKPOWER

FMVS21651 定価¥328,000
超特価¥179,800
展示処分品
(使用3ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備)
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB
ディスプレイ:15インチ分離型 CD-ROM:8倍速
モデム:33.6Kbps OS:Windows95
ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

NEC 98MULTI/CanBe



PC-9821Cx13/S7 MB
定価¥478,000 **超特価¥125,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB
ディスプレイ:17インチ HDD:1.2GB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式
ソフト:Word/Works TV機能付 MIDI音源

PC-9821Cx3/S5 TA
定価¥378,000 **超特価¥89,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB
ディスプレイ:15インチ HDD:850MB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/Works
TV機能付

PC-9821Cb2/A 定価¥338,000 **超特価¥58,800**
CPU:486DX2/66 RAM:8MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:420MB CD ROM:2倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows3.1 ソフト:Works TV機能付 文字多重放送受信機能

PC-9821Cb10/TA 定価¥298,000 **超特価¥89,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:850MB CD ROM:4倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3 TV機能付

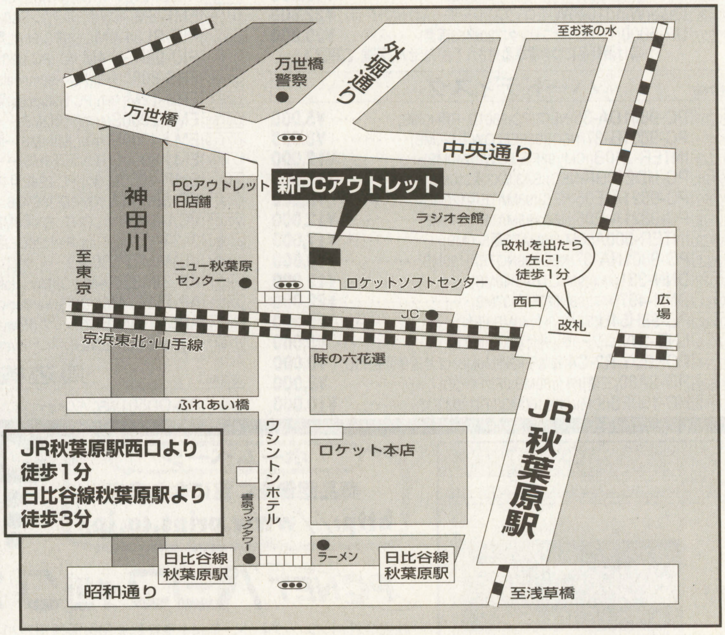
PC-9821Ct20/A A タワー型モデル
定価¥498,000 **超特価¥194,800**
展示処分品(使用4ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備)
CPU:Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD R:読込4倍速、書込2倍速 モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎7

NEC 98 NOTE

PC-9821Nb7/D5
定価¥358,000 **超特価¥128,000**
CPU:Pentium75 RAM:8MB FDD:3.5×1台
HDD:540MB CRT:DSTN10.4インチ OS:Windows95

ロケット
PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30~PM8:00



激安・パソコン夏モデル大処分

埼玉・坂戸市
ビットマップ
ダイレクト11月号

申込専用ダイヤル **0492-89-2369**

AM11:00 -PM7:00(水曜定休) CALL 受付!

ハイパー決算セール開催中:10月31日まで　FAX 83-0863

DOS/Vパーツ取扱中　CPU・マザーボード・ケース・HDD・FDD・CD-ROM メモリ・ビデオカード・キーボード・CPUクーラー・マウスetc

オリジナルパソコン作れます　DOS/Vパソコン組立実習開催中!

各種サポートOK!　周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

初心者大歓迎　NECパソコン下取り中!!　安心販売

新製品続々登場　予約受付中!!

NEC FUJITSU SHARP TOSHIBA IBM APPLE CANON EPSON ALPS MITSUBISHI SONY MELCO IO-DATA AIWA etc

取扱商品=全品通販特別価格にてご提供します。

パソコン・モニタ・プリンタ・ハードディスク・FDD・グラフィックアクセラレータ・メモリ・MO/CD/PDドライブ・スキャナ・モデム・TA・デジタルカメラ・サウンドボード・ゲーム&ビジネスソフト・サプライ商品・その他周辺機器

超お買得品

COMPAQ DESKPRO-4000
P-120MHz メモリ16MB HDD1.6GB
CD(8) 15"CRT WIN95
特価 **¥128,000**

東芝 15"モニタ
色=黒 ドットピッチ0.28 30-66kHz
1280*1024 スピーカ、マイク内蔵
特価 **¥25,000**

中古 PC-9821Ra20/N12
特価 **¥125,000**

申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法	
銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ 銀行 北坂戸 支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2−3日お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円/個より(地域、大きさにより異なります)

小・中・高生
生徒大募集

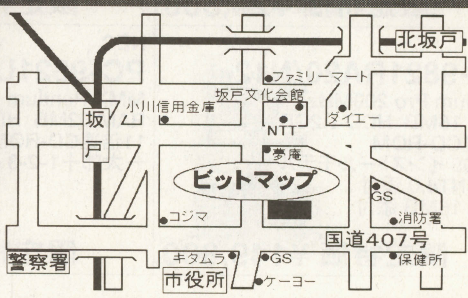
成績アップ学習ソフト
=ラインズ先生Win95　新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!
知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!
こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

パソコン専門ショップ
ビットマップ
AVIC・アビック通販部

350−02　埼玉県坂戸市清水町46−40−103
店舗営業時間　AM10:30−PM7:30　毎週水曜定休

店舗ご案内



Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

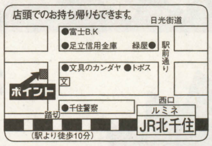
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



※商品の価格は変動する場合があります!　TELにてご確認下さい。

※正社員・アルバイト募集中!　お気軽にTEL下さい!!

代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!

Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ（CLEAR）
DIATONE スピーカー

セット特価 **¥299,800**

NEC
PC-9821V200/M7C2
PC-9821V200/M7D2

特価 **¥268,000**
特価 **¥269,800**

NEC
PC-9821V200/S7C2
PC-9821V200/S7D2

特価 **¥229,800**
特価 **¥232,800**

NEC
PC-9821V200/S5C2
PC-9821V200/S5D2

特価 **¥208,000**
特価 **¥212,000**

NEC
PC-9821V166/S5C2
PC-9821V166/S5D2

特価 **¥187,800**
特価 **¥189,800**

NEC
PC-9821V16/S5PC2
PC-9821V16/S5PD2

特価 **¥179,800**
特価 **¥182,800**

NEC
PC-9821Nr166/X30F
PC-9821Nr150/X14F

特価 **¥398,000**
特価 **¥278,000**

NEC
PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20D

特価 **¥289,800**
特価 **¥292,800**

NEC
PC-9821Ls13/D10C2
PC-9821Ls13/D10D2

特価 **¥179,800**
特価 **¥182,800**

NEC
PC-9821Nw133/D14C
PC-9821Nw133/D14D

特価 **¥219,800**
特価 **¥222,800**

FUJITSU
FMV-SⅢ231
FMV-SⅢ233

TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-5450
MN-7860

特価 **¥279,800**
特価 **¥415,000**

CPU

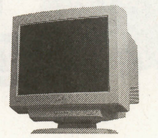
NEC	PC-9821V16/S5VC2・D2	¥188,000
	PC-9821V200/SZC2・D2	¥215,000
	PC-9821V200/MZC2・D2	¥224,800
	PC-9821Xc16/S5A3・B3	¥175,800
	PC-9821Xc16/S7A3・B3	¥208,000
	PC-9821Xa20/W30	¥198,000
	PC-9821Xa13/W12	¥114,800
	PC-9821RAⅡ23/W30	¥258,000
	PC-9821Nr13/D14	¥159,800
	PC-9821La13/S14	¥228,000
	PC-9821Ls150/S14C2	¥299,800
	PC-9821Ls150/S14D2	¥302,800
NEC	PC-9821Nr13/S14	¥219,800
IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	Think Pad 535 E	¥279,800
東芝	Satellite Pro440-CDT/1.4	¥328,000
	Satellite Pro460-CDT/2.1	¥378,000
	Satellite 220-CS/1.4	¥165,000
	Libretto 60（アプリ付）	¥179,800
	Libretto 60（アプリ無）	¥159,800
シャープ	Mebiusシリーズ	TEL特価
FUJITSU	FMV-DESK POWER	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
SOTEC	Win Book SLIM-Z1	¥239,800

CRT

三菱
RD-17GⅡ（CLEAR）

TEL特価

iiyama
MT-8617E



特価 **¥63,800**

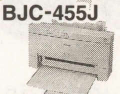
三菱	RD-17V	~~¥69,800~~
	RD-17GXⅡ（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T-S	¥104,800
	E55D	¥84,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	¥66,800
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8515G	¥35,800
	MT-8617ES	¥70,800
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥89,800
TOTOKU	CV-175	¥59,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 **¥38,800**

キヤノン
BJC-455J



特価 **¥37,800**

EPSON	MJ-830CS	¥30,800
	MJ-930C	¥55,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-510CS	¥22,800
	MJ-5100C	¥89,800
	LP-700W	¥44,500
	PM-2000C	¥69,800
EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥55,800
	MD-1000J	¥34,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥35,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥33,800
	PICTY-200	¥17,800
キヤノン	BJC-80V	¥38,800
	BJC-250J	¥25,800
	BJC-240J	¥18,800
	BJC-420J	¥27,800
	BJC-430J	¥35,800
	BJC-700J	¥45,800
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥135,800
	LBP-320	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDP-TX10/PC IDE	¥29,800
	CDV-TX86	¥29,800
	CDV-PX12	¥25,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥37,800
キャラベル	CD-RW6X/PC	¥69,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥21,800

MODEM・TA

NEC	IB-55PRO（ボーナスパック）	¥43,800
	IT-55DSU	¥32,800
	IT-65Pro	¥39,800
SONY	SMD-560BW	¥15,800
日本テレコム	MN-128 SOHO/DSU	¥50,800
TDK	DF-3314ES	¥19,800
	MN128-V3/DSU	¥35,800

スキャナ

SHARP	JX-250W3	¥39,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥28,800
EPSON	GT-5500WP/S	¥38,800
	GT-8500WIN	¥39,800
	GT-9500WIN	¥69,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-500	¥65,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

SHARP	WD-M700	¥99,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥109,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC-22500（2.5GB）	¥25,800
	WDAC-33100（3.1GB）	¥28,800
	WDAC22000（2.1GB）	¥23,800
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥19,800
	98用取付金具	¥1,980ヨリ～
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
キャラベル	AV-1000HG	¥18,500
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
	HDNb-2G	¥52,800
	HDNs-2G	¥52,800

RAM

I/O DATA	Nr64-32M	¥19,800
	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥13,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥6,800
	EDO-16M	¥5,980
	EDO-32M	¥11,800

ソフト

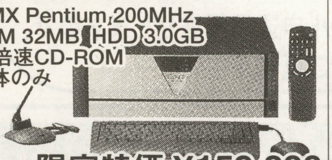
マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

今月のおすすめ商品

東芝
15インチCRT
スピーカー内蔵
ブラックボディ

限定特価 **¥24,800**

NEC
PC-9821C200/C
MMX Pentium 200MHz
RAM 32MB HDD 3.0GB
13倍速CD-ROM
本体のみ



限定特価 **¥159,800**

NEC
PC-9821RA20/N12
Pentium Pro 200MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
6倍速CD-ROM
WIN95 インストールモデル
WIN-NT4.0 添付
RAM 16MB 添付

限定特価 **¥149,800**

NEC
PC-9821Ls150/S14C・D
MMX Pentium 150MHz
RAM 32MB HDD 1.4GB
11倍速CD-ROM
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel

限定特価 **¥248,000**

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り　●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット　●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回	20回
2	2.5	3	4	4.5	6.5	7.5	8.5
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回	
9.5	13	14	18	19	22	23	

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します!　＄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK!

お振込先　三和銀行　千住支店㊥3585676　ポイント

シスペック通販部

IMPACT! インパクト

☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 安川ビル
●年中無休 平日㊰10:30〜㊰7:30／土・日・祝㊰10:00〜㊰7:00●

パソコン情報満載

価格情報はもちろん ⓘな情報も見られるぞ さぁ!アクセス!!

Internet Syspec Direct
http://www.syspec.co.jp

通信販売のご案内

◆銀行振込
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先▶東京シティ信用金庫 秋葉原支店 普通540003 インパクト

◆超低金利クレジット（下記の表は通販のみとなります）
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

◆現金書留
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

●掲載の価格には、消費税（5%）・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

◆代金着払
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい（但し、別途手数料がかかります）。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

FICオリジナルノート
FIC5000/TP(DSTN) ¥208,000
FIC5000/TP(TFT) ¥258,000

お手軽プリントセット
SHARP MN5400D
Canon BJC-80V
Canon IS-12
シスペック特価

どこでもアルバムセット
NEC PC-9821Nw133
Kodak DS-10
シスペック特価

Mac強化セット
Apple PowerBook2400
32MB RAM
¥378,000

今なら、ノートセットをお買上げのお客様にPHSをプレゼント中！ ご希望のお客様はお買上げの際にお申し出下さい

パソコン

NEC	VALUESTAR PC-9821V233/M7C2・D2	¥314,800
NEC	VALUESTAR PC-9821V233/M7VE2・F2	¥438,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7C2・D2	¥280,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7H2・J2	¥330,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/MZC2・D2	¥235,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S7C2・D2	¥246,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S5C2・D2	¥225,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/SZC2・D2	¥214,800
NEC	★VALUESTAR PC-9821V166/S5C2・D2	シスペック特価
NEC	★VALUESTAR PC-9821V16/S5VC2・D2	シスペック特価
NEC	VALUESTAR PC-9821V16/S5PC2・D2	¥195,800
NEC	Lavie PC-9821Nw150/S20C・D	シスペック特価
NEC	Lavie PC-9821Nw133/D14C・D	シスペック特価
NEC	Aile PC-9821Ls150/S14C2・D2	¥321,800
NEC	★Aile PC-9821Ls13/D10C2・D2	¥194,000
Fujitsu	DESKPOWER T 23（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	DESKPOWER TⅢ20（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	DESKPOWER SⅢ23（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	DESKPOWER SⅢ20（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	DESKPOWER SⅢ167（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU15（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NP13（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NC13D	シスペック特価
Panasonic	WOODY PD CF-233PD	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T515J5	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N3T516J5	シスペック特価
COMPAQ	PRESARIO 4190-17"	¥265,000
COMPAQ	PRESARIO 3070	¥300,000
COMPAQ	PRESARIO 2210	シスペック特価
COMPAQ	ARMADA 1520DM	¥195,000
IBM	Aptiva T8B	¥240,000
IBM	Aptiva T9D	¥269,000
IBM	Aptiva TAF	¥415,000
IBM	ThinkPad 535E	¥289,800
IBM	ThinkPad 560E	¥339,800
IBM	ThinkPad 315D	¥288,000
IBM	★ThinkPad 535 + 32MB	¥238,800
SHARP	◎Mevius MN-7860	¥465,000
SHARP	Mevius MN-5400D	¥217,000
TOSHIBA	Libretto 60CT（アプリ無）	¥171,000
Apple	PowerMac 8600/250	シスペック特価
Apple	PowerMac 9600/300	シスペック特価
Apple	PowerMac 9600/350	シスペック特価
Apple	PowerBook 2400/180	シスペック特価

※ 型番の前の、◎は新製品、★はお買得品のマークです。

モニタ

NEC	PC-TM171	¥95,000
NEC	JC-1574VM	¥32,500
飯山	MF-8515G	¥35,500
飯山	MF-8517	¥52,000
飯山	MT-8617E	¥64,500
飯山	MT-8621E	¥144,000
三菱	RD-17GⅡ Clear	¥82,000
三菱	RD-17GXⅡ Clear	¥72,000
三菱	RD-17V	¥63,000
三菱	RD-21GⅡ	¥193,000
三菱	RD-21GX	¥156,000
ソニー	CPD-17SF9	¥62,000
ソニー	CPD-15SF9	¥45,800
ソニー	CPD-20SF3	¥158,000
ソニー	◎CPD-17MS	¥90,800
ソニー	GDM-17SE2T	¥91,000
ソニー	GDM-20SE3T	¥228,000
ナナオ	E55D	¥90,500
ナナオ	E57TS	¥109,000

プリンタ

キヤノン	BJC-80V	¥39,500
キヤノン	BJC-250J	¥22,500
キヤノン	BJC-430J	¥33,800
キヤノン	BJC-465J	¥53,800
キヤノン	BJC-700J	¥47,800
キヤノン	LBP-220	¥44,000
キヤノン	LBP-320	¥59,000
エプソン	MJ-510CS	¥22,300
エプソン	MJ-830CS	¥29,800
エプソン	PM-700C	¥38,500
エプソン	PM-2000C	¥69,500
エプソン	PM-5000C	¥175,000
エプソン	LP-700W	¥43,500
エプソン	LP-9200S	¥168,000
エプソン	LP-8300	¥118,000
エプソン	LP-1700S	¥63,500
エプソン	VP-1100	¥42,800
HP	LaserJet 6L	¥46,500
HP	DeskJet 694C	¥22,000

★ 今欲しいから今買って、お支払は ★★★ 冬のボーナス 手数料0% 一括払い！★★★

デジタルカメラ

オリンパス	C-820L	¥65,800
オリンパス	C-420L	¥48,000
ソニー	DSC-F2	¥56,500
ソニー	DSC-F1	¥52,000
ソニー	MVC-FD5H	¥47,500
カシオ	QV-70	¥27,800
カシオ	QV-200	¥36,500
コダック	DC-120	¥68,800
コダック	DS-20	¥38,800
富士フィルム	DS-300	¥187,000
キヤノン	PowerShot 350	¥36,500
キヤノン	PowerShot 30T	¥35,000
NEC	PICTY300	¥29,800
NEC	PICTY400	¥48,000
富士通	XJ-610	¥27,000
富士通	XJS-400	¥42,500
アルプス	MD-2300（S・J）	¥48,000
アルプス	MD-1000J	¥33,500

掲載の価格は9月18日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

CD-ROM

リコー	MP-6211SW・M	¥72,500
リコー	MP-6200S	¥64,500
I・Oデータ	CDRW-RX26	¥69,500
I・Oデータ	CDRW-RX26AP	¥69,500
I・Oデータ	CDRW-RB26	¥61,500
キャラベル	CD-RW6X/PRO	¥80,000
キャラベル	CD-RW6X/PC・MAC	¥71,000
キャラベル	CD-RW6XFB	¥61,800
ヤマハ	CDR200T-VK	¥54,000
ヤマハ	CDR400TX-VK	¥78,000
ヤマハ	CDR400TX-BE	¥96,000

ハードディスク

ロジテック	SHD-U3200	¥45,800
ロジテック	★SHD-U2000	¥34,800
ロジテック	SHD-N2G/B	¥42,800
ロジテック	SHD-U2000P	¥45,800
ロジテック	SHD-N2G/P	¥43,800
ロジテック	SHD-N2G/V	¥42,800
ロジテック	LHD-M2000A	¥40,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥43,800
メルコ	DSC-D2000PS	¥43,800
I・Oデータ	HDVS-2G	¥33,800
I・Oデータ	HDVS-2G/98・3P	¥39,800
I・Oデータ	HDVS-2G/SPCI	¥43,000

MO

ロジテック	LMO-230H	¥39,800
ロジテック	LMO-230H/B	¥44,800
ロジテック	LMO-230H/V	¥45,800
ロジテック	LMO-230H/M	¥43,800
ロジテック	LMO-640F	¥59,000
ロジテック	LMO-640F/B	¥65,000
ロジテック	LMO-640F/P	¥68,500
ロジテック	LMO-640F/M	¥61,500
ロジテック	◎LMO-P230・1H	¥37,000
ロジテック	◎LMO-P230H/PS	¥45,000
緑電子	UM-523R-LB	¥38,500
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥34,800
メディアインテリジェント	MMO-640W・B	¥64,500

モデム

オムロン	ME3314A	¥12,800
オムロン	ME3314C	¥19,500
NEC	PC-IT55D1	¥33,500
NEC	PC-IT25D1	¥25,800
NEC	PC-IT65D1P	¥39,800
I・Oデータ	DFML-336	¥16,000
I・Oデータ	DFML-336	¥17,000
ロジテック	LFM-336BL	¥10,500
ロジテック	LPM-FM336	¥21,000

掲載の価格は9月18日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

プロッタ

ローランドDG	DXY-1350	¥145,000
ローランドDG	GRX-4500	¥365,000
ローランドDG	DPX-2700A	¥460,000
ローランドDG	PNC-960	¥240,000
ローランドDG	PNC-950	¥270,000
ローランドDG	PNC-1200	¥510,000
ローランドDG	PNC-1500	¥435,000
ローランドDG	STX-7〈ステカ〉(カッティング)	¥41,000
ローランドDG	MDX-3〈モデラ〉	¥98,000
グラフテック	FP-8300	¥370,000
グラフテック	FP-8200	¥470,000
HP	デザインジェット330（A1）	¥189,000
HP	デザインジェット330（A0）	¥298,000
HP	デザインジェット350（A1）	¥263,000
HP	デザインジェット350（A0）	¥365,000

MIDI

ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥68,800
ローランド	ミュージ郎 SC-88VL	¥52,800
ローランド	ミュージ郎 SC-88ST	¥39,800
ローランド	ミュージくん	¥22,800
ローランド	ミュージくんⅡ	¥31,800
ローランド	S-MPU-ⅡN	¥15,800
ローランド	S-MPU-ⅡAT	¥17,800
ローランド	PC-160	¥19,500
ヤマハ	CBX-100W	¥75,000
ヤマハ	CBX-90W・M	¥62,000
ヤマハ	CBX-90BW・M	¥46,500
ヤマハ	CBX-10W・M2	¥30,800
ヤマハ	CBX-PCC10W	¥30,800
ヤマハ	CBX-CS1W・M2	¥62,000
ヤマハ	CBX-K1W・M2	¥46,500
ヤマハ	MU-100	¥68,000
ヤマハ	MU-100R	¥75,000

ラック／チェア

ロアス	RQT-12（17"モニタ対応・フロアラック）	¥14,500
ロアス	RQ-02JR（インテリアテーブル）	¥9,800
ロアス	RG-106N（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥15,800
ロアス	RJ-006（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥9,800
ロアス	RJ-009（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥8,500
ロアス	RZC-02（OAチェア）	¥5,000
ロアス	RZC-03（OAチェア）	¥6,500

写真のプリンタ・パソコン・モニタ等は別売です
▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm)

▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm)

▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

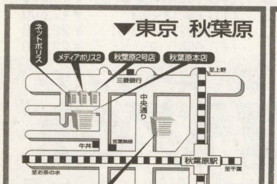
MIDI入門セット
NEC PC-9821V166/S5
Roland ミュージくん2
台数限定 ¥219,800

ごーかデジカメ&プリンタセット
Fujitsu FMVSⅢ167
EPSON CP-500
EPSON PM-700C（ケーブル付）
台数限定 ¥349,800

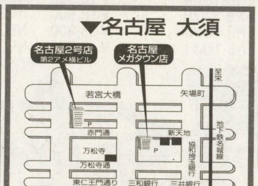
お手軽Macセット
Radius SuperMac C500
15"モニタ
台数限定 ¥179,800

デザイナー御用達セット
Apple PowerMac7300/180
Canon LBP-320 Canon CanoScan300
17"モニタ キーボードⅡJIS 32MB/RAM
書体、ソフト「イラストレータ」「ページメーカ」等もご相談下さい
これで全部揃うぞ ¥385,000

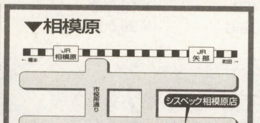
▼東京 秋葉原



▼名古屋 大須



▼相模原



シスペック各店ご案内

●秋葉原本店 03-3257-6337
●秋葉原2号店 03-3257-6340
●メディアポリス2 03-3257-6385
●メディアポリス3 03-3257-6248
●ネットポリス 03-3257-6331
●相模原店 0427-50-1136
●名古屋2号店 052-241-0921
●名古屋メガタウン店 052-242-8761

秋葉原・名古屋
相模原―― シスペック株式会社

SYSPEC

全国通販　今すぐお電話を!!　年中無休 AM11:00〜PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V233/M7	PC-9821V200/M7	PC-9821V200/S7	PC-9821V166/S5	PC-9821V16/S5P	PC-9821V200/SZ
model C2 ¥279,000 D2 ¥282,000	model C2 ¥265,000 D2 ¥268,000 H2 ¥309,000 J2 ¥312,000	VALUESTAR V200 model C2 ¥234,000 D2 ¥237,000	model C2 ¥188,000 D2 ¥191,000 PC-9821V200/S5 model C2 ¥215,000 D2 ¥218,000	model C2 ¥172,000 D2 ¥175,000 PC-9821V16/S5V model C2 ¥175,000 D2 ¥178,000	model C2 ¥203,000 D2 ¥206,000 PC-9821V200/MZ model C2 ¥222,000 D2 ¥225,000

PC-9821Xv20/W30	PC-9821Xa13/W12 PC-9821Xa16/W16 PC-9821Xa20/W30	PC-9821RaII23/W30 PC-9821RvII26/N20 PC-9821Ra266/W30	PC-9821Xc13/S5 PC-9821V200/S7	PC-9821Xc16/M7 PC-9821V200/M7	IBM Aptiva Think Pad
●写真のCRTは別売 ¥222,000	●写真のCRTは別売 ¥115,000 ¥145,000 ¥193,000	●写真のCRTは別売 ¥258,000 ¥348,000 ¥269,000	model A2,B2 ¥138,000 C,D ¥219,000	model A2,B2 ¥199,000 C,D ¥245,000	TEL特価

PC-9821Nr15/S14F PC-9821Nr150/X14F PC-9821Nr166/X30F	PC-9821Nw150/S20	PC-9821Nw133/D14	PC-9821LS13/D10 PC-9821LS150/S14	PC-9821Nr13/D14 PC-9821Nr13/S14	FUJITSU-FMV DESK POWER BIBLO
¥245,000 ¥305,000 ¥385,000	model C ¥289,000 D ¥292,000	model C ¥219,000 D ¥222,000	model C2,D2 ¥175,000 C2,D2 ¥284,000	¥158,000 ¥199,000	TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C MJ-830C	EPSON PM-700C PM-2000C	CANON BJC-250J BJC-430J	CANON BJC-80V BJC-465J
¥18,500 ¥28,500	NEW ¥38,800 ¥69,800	NEW ¥21,500 ¥32,500	NEW ¥37,500 ¥54,500

ディスプレイ

三菱 RD-17GXIIC RD-17GIIC
¥68,500 ¥79,500

スキャナー

EPSON GT-5500WIN ES-8000
NEW ¥43,500 ¥185,800

CPU

メーカー	商品名	特価
SHARP	Mebius	TEL特価
NEC	PC-9821Cu16/H-A2,B2	¥179,000
NEC	PC-9821La13/S14	¥228,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥139,000

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-510CS	¥22,800
EPSON	MJ-830CS	¥31,800
EPSON	MJ-930C	¥55,800
EPSON	PM-5000C	¥178,800
EPSON	MJ-5100C	¥88,800
EPSON	MJ-6000C	¥99,500
EPSON	MJ-8000C	¥168,500
EPSON	LP-700W	¥42,800
EPSON	LP-1700S	¥64,800
EPSON	LP-8300	¥112,500
CANON	BJC-620JW	¥44,800
CANON	BJC-700J	¥49,500
CANON	LBP-220	¥42,500
CANON	LBP-320	¥56,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
SONY	CPD-17SF9	¥67,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N2000NS	¥44,800
メルコ	DSC-U2000P	¥46,500
メルコ	DSC-U2000	¥35,300
メルコ	DBI-N1200	¥25,500
メルコ	DBI-N1600	¥28,800
メルコ	DBI-N2000	¥32,500
メルコ	DBI-N2500	¥35,500
メルコ	DBI-N3200	¥41,000
メルコ	DBI-N4300	¥48,900
メルコ	DBI-N6400H	¥67,400
メルコ	DNN-T1400,R1400	¥39,500
メルコ	DNN-T2100,R2100	¥50,500
メルコ	DNN-T3200,R3200	¥56,100

モデム・TA

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314ES	¥18,800
NEC	PC-IT65D1P	¥39,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WIN	¥29,900
EPSON	GT-2000WINP	¥21,000
EPSON	GT-9500WIN	¥69,800
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥55,800
メルコ	MOS-D640P	¥64,900
メルコ	MOS-S230F	¥37,900
メルコ	MOS-D230PF	¥46,800
メルコ	CDS-S24	¥24,000
メルコ	CDI-24FB	¥18,600
メルコ	CDS-U24C	¥39,000

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MI	¥14,900
メルコ	EMF-32MH	¥18,000
メルコ	EMW-P16MI	¥9,400
メルコ	EMW-P32MI	¥14,900
メルコ	EMW-P64MI	¥29,900
メルコ	EMW-16MH	¥10,800
メルコ	EMW-32MH	¥18,000
メルコ	EMW-64MH	¥35,300
メルコ	EMH-16MH	¥9,400
メルコ	EMH-32MH	¥14,900
メルコ	EMH-64MH	¥29,900
メルコ	EMH-E16MH	¥10,800
メルコ	EMH-E32MH	¥18,000
メルコ	EMH-E64MH	¥35,300
メルコ	ESD-16MH	¥9,400
メルコ	ESD-32MH	¥16,500
メルコ	ESD-T64MH	¥46,500
メルコ	ENL-16MH	¥10,000
メルコ	ENL-32MH	¥18,800
メルコ	ENB-16MH	¥10,000
メルコ	ENB-32MH	¥18,800
メルコ	ENB-T64MH	¥35,300
メルコ	EN8-16MH	¥10,000
メルコ	EN8-L32MH	¥18,800
メルコ	EN8-T64MH	¥35,300
メルコ	EN8-32MH	¥18,800
メルコ	EN8-64MH	¥35,300

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821V-FD2	¥11,800
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,800
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,600
NEC	PC-9801-100	¥15,400
NEC	PC-9821X-B09	¥26,200
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,800
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XV20-B01	¥18,300
NEC	PC-9821X-B03	¥42,800
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,600
NEC	PC-9801-125	¥22,500

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。

●振込手数料はお客様負担となります。　●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座	10160-10297171		

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.62	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26

豊富な在庫と安さが自慢です。 全国通販受付中!

PRINTER

NEC
PC-PR101/80L ············¥19,800
PC-PR101/J100L ··········¥25,800
PC-PR101/J200 ···········¥22,500
PC-PR101/J300 ···········¥38,800
PC-PR101/J400 ···········¥56,800
PC-PR201/40 ·············¥38,800
PC-PR201/65 ·············¥64,500
PC-PR201/65LA ···········¥94,800
PC-PR201/87LA ··········¥153,000
PC-PR700/55A ···········¥148,000
PC-PR700JH ·············¥187,000
MULTI WRITER1000LW ··¥45,800
MULTI WRITER2400 ·····¥278,000
PC-PR2000X ·············¥120,000
PC-PR2200X ·············¥168,000
PC-PR2400X ·············¥270,000
PC-PR2200NW2 ·········¥159,800
PC-PR3000PS/4 ·········¥305,500
PC-PR3000PS/4F ·······¥403,000

EPSON
PM-700C ···················¥39,800
MJ-510C ···················¥19,800
MJ-830C ···················¥26,800
MJ-830CS ·················¥30,500
MJ-930C ···················¥55,500
MJ-1100 ···················¥56,700
MJ-3000C ·················¥59,500
MJ-5100C ·················¥88,500
MJ-6000C ·················¥99,800
MJ-8000C ················¥168,500
VP-2200 ··················¥103,800
VP-4100 ··················¥164,000
VP-5100 ··················¥229,000
VP-6000 ··················¥453,000
VP-1800 ···················¥71,800
VP-1100 ···················¥42,800
VP-870 ····················¥66,000
VP-600 ····················¥46,800
LP-700W ··················¥44,500
LP-1700S ·················¥73,500
LP-8300 ··················¥109,500
LP-9200S ················¥166,000

CANON
BJC-80V ···················¥38,400
BJC-35V2 ·················¥29,500
スキャナカートリッジ ········¥10,300
BJC-210J ·················¥18,800
BJC-240J ·················¥18,800
BJC-250J ·················¥24,400
BJC-420J ·················¥27,500
BJC-430J ·················¥34,800
BJC-455J ·················¥43,500
BJC-465J ·················¥55,800
BJC-620JW ···············¥43,500
BJC-700J ·················¥44,500
BJC-5500J ···············¥71,800
LBP-220 ···················¥40,800
LBP-320 ···················¥54,300
LBP-430 ···················¥84,500
LBP-450 ··················¥117,800
LBP-740 ··················¥109,500
LBP-750 ··················¥135,500
LBP-830 ··················¥168,800
LBP-930 ··················¥278,000

FUJITSU
XJS-400 ···················¥43,800
XJ-500 ····················¥36,400
XJ-300 ····················¥16,800
OPP-3300 ·················¥34,800

ALPS
MD-1000J ·················¥33,500
MD-2010J ·················¥42,500
MD-2300J ·················¥69,500
MD-4000J ·················¥55,000

HP
DESIGNJET 330-A1 ····¥188,000
DESIGNJET 350C-A1 ··¥257,000
レーザージェット6L ·······¥47,500

SHARP
JX9230 ····················¥45,000

SCANNER

EPSON
GT5500WINS ··············¥39,800
GT5500WINP ··············¥39,800
GT8500WIN ················¥44,800
GT9500WIN ················¥69,800
GT2000WINP ··············¥23,800
GT2000WINS ··············¥29,800
FS1300WINS ··············¥48,800

CANON
キャノスキャン300 ·············¥30,800
キャノスキャン600 ·············¥79,800
キャノスキャン2700F-DOSV ··¥74,800
キャノスキャン2700F-WIN9 ···¥69,800

NEC
MULTI-READER600S ··¥103,800
MULTI-READER400 ······¥59,800

SHARP
JX250W3 ··················¥52,000
JX-150 ····················¥24,000

ニコン
クールスキャン2 WIN 外付 ·····¥62,800
クールスキャン2 MAC ··········¥62,800
クールスキャン2 WIN 内蔵 ·····¥59,800

ODP

インテル
JBOXPODP-5V133 ·······¥24,800
JBOXPODP-5V83 ·········¥24,800
JBODPMT66X166 ·········¥25,300

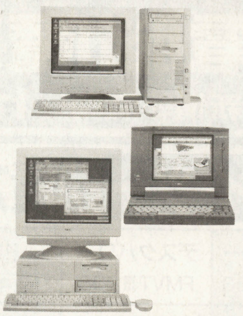
メルコ
EUA-QPOM ················¥23,800
EUF-EPOM ·················¥23,800
EUB-HPOM ················¥23,000
EUZ-QOM ··················¥23,800
EUD-HPOM ················¥23,800
HAS-33QP ··················¥19,800
HNE-33QP ··················¥11,800
HNS-33TJ ··················¥15,800
HNR-16TS ··················¥11,800
HND-33QP ··················¥11,800
HAV-33TJ ···················¥15,800

PC-9821V233/M7D2 ····¥308,000
PC-9821V233/M7VE2 ···¥434,000
PC-9821V233/M7VF2 ···¥438,000
PC-9821V200/M7D2 ····¥234,000
PC-9821V200/M7H2 ····¥277,000
PC-9821V200/M7J2 ····¥329,000
PC-9821V200/M7J2 ····¥332,000
PC-9821V200/SZD2 ····¥221,000
PC-9821V200/S7D2 ····¥252,000
PC-9821V200/S5D2 ····¥228,000
PC-9821V166/S5D2 ····¥202,000
PC-9821V16/S5PC2 ····¥179,500
PC-9821V16/S5PD2 ····¥182,500
PC-9821V16/S5VC2 ····¥179,000
PC-9821V16/S5VD2 ····¥184,000
PC-9821RS20/B20 ·····¥323,000
PC-9821RV226/N20 ····¥349,000
PC-9821RA266/W30 ···¥286,000
PC-9821RA266/N30 ····¥293,000
PC-9821RA223/N30 ····¥265,000
PC-9821RA223/W30 ···¥257,000
PC-9821XA10/K8 ·······¥125,800
PC-9821XA12/C12 ······¥138,000
PC-9821XB10/F ··········¥79,000
PC-9821XC200/M7A3 ··¥275,000
PC-9821XC200/M7B3 ··¥279,000
PC-9821XC200/S7A3 ···¥256,000
PC-9821XC200/S7B3 ···¥259,000
PC-9821XC16/M7A3 ····¥219,000
PC-9821XC16/M7B3 ····¥222,000
PC-9821XC16/S7A3 ····¥206,000
PC-9821XC16/S7B3 ····¥210,000
PC-9821XC16/S5A3 ····¥174,000
PC-9821XC16/S5B3 ····¥177,000
PC-9821XC13/M7B ·····¥188,800

PC-9821F200/X20 ·······¥420,000
PC-9821F166/D20 ·······¥285,000
PC-9821C233/V ··········¥278,000
PC-9821C200/VS2 ·······¥378,000
PC-9821C200/V ··········¥248,000
PC-9821C200/CS1 ·······¥245,000
PC-9821C200/C ··········¥188,000
PC-9821C166/CS1 ·······¥223,000
PC-9821C166/C ··········¥188,000
PC-9821V10/C4RA·B ···¥138,800
PC-9821V13/S7RA ······¥178,800
PC-9821V13S5C3·D3 ··¥169,800
PC-9821Cb10/TB ········¥138,000
PC-9821CX2/S17T ······¥138,800

NEC 今月の目玉はこれだ!

NEC DESKTOP
PC-9821V233/M7C2 ··**¥305,000**
PC-9821V200/MZC2 ··**¥229,000**
PC-9821V200/M7C2 ··**¥274,000**
PC-9821V200/SZC2 ··**¥214,800**
PC-9821V200/S7C2 ··**¥249,000**
PC-9821V200/S5C2 ··**¥224,000**
PC-9821V166/S5C2 ··**¥199,000**
PC-9821XA20/W30 ···**¥198,000**
PC-9821XA16/W16 ···**¥148,000**
PC-9821XA13/W12 ···**¥138,500**
PC-9821XV20/W30 ···**¥223,000**
PC-9821XC13/S5A ···**¥168,800**
PC-9821XC13/M7A ···**¥188,800**
PC-9821V10/S5KA ····**¥138,800**
PC-9821V10/S7KA ····**¥158,800**
PC-9821V13/S5RA ····**¥158,000**



PC-9821CU13/TB2 ····**¥164,000**
PC-9821CU16/HA2·HB2
······························**¥178,000**
PC-9821Cr13/TA ······**¥168,000**
PC-9821Cb10/TA ······**¥138,000**
PC-9821CX2/S15T ····**¥128,800**

NEC NOTE
PC-9821NW/150/S20C
······························**¥324,000**
PC9821NW133/D14C
······························**¥234,000**
PC-9821NR13/S14 ····**¥225,000**
PC-9821NR13/D10A ···**¥209,000**
PC-9821LS12/D10C ···**¥177,000**
PC-9821NB10/S8 ······**¥228,000**

NEC NOTE

PC-9821NR166/X30F ···¥408,800
PC-9821NR166/X30N ···¥418,800
PC-9821NR150/X14F ···¥298,000
PC-9821NW150/S20D ··¥329,000
PC-9821NW150/S20K ··¥367,000
PC-9821NW150/S20L ··¥369,000
PC-9821NW133/D14D ·¥239,000
PC-9821NR13/S14N ····¥278,000
PC-9821NR13/S14Z ····¥225,000

PC-9821NR13/D14 ······¥176,800
PC-9821NR13/D10B ·····¥209,000
PC-9821LS150/S14C2 ··¥299,000
PC-9821LS150/S14D2 ··¥299,000
PC-9821LS13/D10C2 ···¥188,000
PC-9821LS13/D10D2 ···¥188,000
PC-9821LA13/S14 ·······¥228,000
PC-9821LS12/D10D ·····¥177,000
MC MK22 ···················¥68,800

富士通
FMVT-3231, 3 ··········TEL特価
FMVT-3201, 3 ··········TEL特価
FMVT-320M1, M3 ·····TEL特価
FMVT-320D1, D3 ······TEL特価
FMVT-3161,3 ···········TEL特価
FMVS-3231, 3 ··········TEL特価
FMVS-3201, 3 ··········TEL特価
FMVS-320B1, B3 ······TEL特価
FMVS-31671, 3 ········TEL特価
FMVS-31651, 3 ········TEL特価
FMVS-C3161, 3 ········TEL特価
FMVS-316A1, A3 ······TEL特価
FMVNU-151, 3 ·········TEL特価
FMVNU-131, 3 ·········TEL特価
FMVNU-13D1, D3 ·····TEL特価
FMVNP-131, 3 ·········TEL特価
FMVNC-13D ············TEL特価
FMV-56NA5X5 ··········TEL特価
FMV-55NA5W5 ·········TEL特価
FMV-53NA5W5 ·········TEL特価
FMV-53NPW5 ···········TEL特価
FMV-52NU2W5 ·········TEL特価
FMV-52NU2Y5 ··········TEL特価

IBM
THINKPAD 365XD-1J9 ·········
·····························¥248,000
THINKPAD 380D-3AJ ···········
·····························¥338,000
THINKPAD 385D-3ZJ ···········
·····························¥378,000
THINKPAD 760XL ····¥522,000
THINKPAD 310 ········¥218,000
THINKPAD 315D ······¥278,000
THINKPAD 535E ······¥268,000
THINKPAD 560E ······¥378,000
THINKPAD 760XD ····¥638,000
THINKPAD 760XL-9K ············
·····························¥538,000
THINKPAD 760XL-9C ············
·····························¥408,000
THINKPAD 765D ······¥638,000
APTIVA J3A ············¥158,000
APTIVA J35 ············¥178,000
APTIVA J52 ············¥188,000
APTIVA H55 ············¥198,000
APTIVA H56 ············¥208,000
APTIVA H6D ············¥168,000
APTIVA B80 ············¥198,000
APTIVA B86 ············¥225,000
APTIVA T71 ············¥188,000
APTIVA T81 ············¥208,000
APTIVA T85 ············¥248,000
APTIVA T94 ············¥218,000
APTIVA T95 ············¥278,000
APTIVA T8B ············¥238,000
APTIVA T8C ············¥248,000
APTIVA T8E ············¥268,000
APTIVA T8F ············¥278,000
APTIVA T9D ············¥258,000
APTIVA T9E ············¥299,000
APTIVA TAE ············¥348,000
APTIVA TAF ············¥398,000
6272-JZ4 ················¥158,000
PC330-133 ··············¥138,000
PC330-100 ··············¥118,000

SHARP
MN-8000 ··················TEL特価
MN-8000D ················TEL特価
MN-8000DZ ··············TEL特価
MN-7860 ··················TEL特価
MN-7760 ··················TEL特価
MN-7750 ··················TEL特価
MN-5600 ··················TEL特価
MN-5400D ················TEL特価
MN-5500 ··················TEL特価
MN-5450 ··················TEL特価
MN-5200Z ················TEL特価
PC-W110 ··················TEL特価
PC-W100 ··················TEL特価

TOSHIBA
EQIUM 6260M1 ·······¥308,000
EQIUM 5200M1 ·······¥218,000
EQIUM 5160D1 ········¥198,000
EQIUM 5200D1 ········¥228,000
PV-1018 ·················¥178,000
PV-1019 ·················¥218,000
PV-1021 ·················¥328,000
PV-1020JA ··············¥318,000
ブレッツア5133MB ·¥158,000
PA-1229C9 ·············¥468,000
PA-1228CW ············¥238,000
PA-1232CW ············¥218,000
PA-1221JW ·············¥238,000
PA-1247C9 ·············¥438,000
PA-1232C9 ·············¥295,000
PA-1251C9 ·············¥318,000
PA-1251CA ·············¥359,000
PA-1241CA ·············¥319,000
PA-1241C9 ·············¥263,000
PA-1241SA ·············¥255,000
PA-1241S9 ·············¥209,000
PA-1230SA ·············¥225,800
PA-1230C9 ·············¥208,000
PA-1225JD ·············¥218,000
PA-1225JC ·············¥198,000
PA-1127C9 ·············¥338,000
PA-1126C9 ·············¥268,000
PA-1125JT ·············¥188,000
PA-1240S9 ·············¥178,000
PA-1234S9 ·············¥158,800
PA-1224JT ·············¥169,800
PA-1252JA ·············¥178,800
PA-1252J9 ·············¥159,800
PA-1237CA ·············¥148,800

CANON
INNOVA- 3400DX2-97 ··········
·····························¥378,000
INNOVA- 3500EX ·····¥438,000
INNOVA- 3600CXG ··¥258,000
INNOVA- 3600DX ····¥348,000
INNOVA- 3800FX ····¥523,000
INNOVA- 3800EX ····¥448,000
INNOVA- 3800GX ····¥588,000
DUO-2300DS ··········¥358,000
DUO-2400DX ··········¥388,000

PANASONIC
CF-233PD ··············¥308,800
AL-N2T515J5 ··········¥289,800
AL-N3T516J5 ··········¥378,000

EPSON
VN-516GX ··············¥488,000
VN-515GX ··············¥458,000
VN-513GV ··············¥418,000
VNC-15JX ··············¥398,000
VN-513JH ··············¥268,000
VN-513JD ··············¥228,000

COMPAQ
ARMADA1510 ··········¥198,000
ARMADA1520DM ····¥198,000
ARMADA1530D ·······¥218,000
ARMADA1550DMT ··¥288,000
ARMADA4150T ·······¥288,000
ARMADA4160T ·······¥328,000
ARMADA7330T ·······¥358,000
ARMADA7330MT ····¥434,000
ARMADA7750MT ····¥528,000
PRESARIO-3060 ······¥258,000
PRESARIO3070 ·······¥298,000
PRESARIO-4190/15 ·¥238,000
PRESARIO4190/17 ··¥268,000
PRESARIO-8770 ······¥368,000

MAC
PB1400CS/133 ·······¥268,000
PB1400C/133 ·········¥318,000
PB1400CS/117 ·······¥238,000
PB2400C/180 ·········¥348,000
PM4400/200 (S) ····¥188,000
PM4400/200 (G) ····¥208,000
PM7300/166 ··········¥198,000
PM7300/180 ··········¥203,800
PM7600/200 ··········¥248,000
PM8600/200 ··········¥388,000
PM9500/180MP ······¥388,000
PM9600/200MP ······¥438,000
PM9600/233 ··········¥368,000
PF5440 ·················¥199,800
PF6410/15 ············¥198,000

DEC
HINOTE VP565 ·······¥308,000
HINOTE VP567 ·······¥348,000
HINOTE VP575 ·······¥408,000
VTX-5166M PF ·······¥638,000
GTX-5166M PF ·······¥738,000

SONY
PCVT700MR ···········¥478,000
PCG707 ·················¥478,000
PCG705 ·················¥388,000

カシオ
カシオペア4MB ·········¥54,800
カシオペア8MB ·········¥64,800

増設RAMボード

メルコ
EMH-32M ··················¥15,400
EMH-E32M ················¥18,700
ESD-32M ··················¥17,100
EN8-32M ··················¥19,500
ENB-32M ··················¥19,500
ENL-32M ··················¥19,500
ENP-32M ··················¥19,500
VD8-T32M ················¥19,500
VS8-32MH ················¥23,200
VI5-16M ···················¥14,600
VT5-32M ··················¥20,300
VT6-32M ··················¥20,300
VT6-64M ··················¥40,500
VT7-16M ··················¥19,300
VNL-32M ··················¥23,200
VN8-32M ··················¥21,800
VSG-32M ··················¥17,100
VMH-32M ··················¥15,400
VMH-E32M ················¥18,700
VMB-P32M ················¥15,400
VMB-W32M ················¥18,700
VMC-W32M ················¥15,400

I/Oデータ
NE-EDO-16M×2 ·········¥15,400
NE-ECC-16M×2 ·········¥18,700
NE-SD4100 32M ········¥17,100
SD4100 32M ·············¥17,100
ECC366 16M×2 ··········¥18,700
EDO326-16M×2 ·········¥15,400
NR64-32M ················¥19,500
NB64-32M ················¥19,500
LD34-32M ·················¥19,500
NP34-32M ·················¥19,500
SH-MBM 16MX2 ··········¥25,400
SH-MBL 8MX2 ···········¥13,800
SH-MBJ 16M ·············¥13,800

HDD/FDD

メルコ
DSC-U2000 ···············¥36,600
DSC-U2000P ·············¥48,300
DBI-N1200 ················¥22,600
DBI-N2000 ················¥27,300
DBI-N4300 ················¥44,500
DBI-V1200 ················¥21,800
DBI-V2000 ················¥26,500
DBI-V3200 ················¥31,100
DNN-T540 ················¥23,800
DNN-T1400 ··············¥42,100
DNN-T2100 ··············¥53,800
DNN-R1400 ··············¥42,800
DNN-R2100 ··············¥54,400

ロジテック
SHD-U4000 ···············¥75,500
LHD-U8G ··················¥206,000
SHD-N2G ···················¥37,600
SHD-N2G/B ················¥43,800

I/Oデータ
HDN-540M ·················¥33,400
HDNS-1.6G ················¥39,800
HDNB-1.6G ················¥39,800
HDP-2G/PCIDE ············¥54,500
HDI-3.2G/DV ··············¥36,800
HDVS-2G ···················¥34,800
HDVS-2G-98-3P ···········¥41,300
HDVS-2G/SPCI ············¥44,400

MO/CD-ROM

I/Oデータ
CDC-TX86 ··················¥31,800
CDV-PX24 ··················¥26,300
MOF-640 ····················¥64,600
MOF-640/SPCI ·············¥74,100
MOF-230W ··················¥40,400
MOF-230W/SPCI ··········¥49,800
CDR-PVX24 ················¥58,400

メルコ
MOS-S640 ··················¥62,800
MOS-D640P ················¥76,800
MOS-S230 ··················¥35,300
MOS-D230P ················¥46,700
CDR-2W6R ·················¥60,800

富士通
SMB-640D2 ················¥69,800
SMB-640AT2 ··············¥67,300
SMB-640M2 ················¥72,800

ロジテック
LMO-230H ··················¥43,000
LMO-230 ····················¥38,300
LMO-640F ··················¥69,200

CRT

NEC
X-500 ······················¥35,800
X-750 ······················¥66,500
PC-KM154 ················¥61,500
PC-KM155 ················¥55,800
PC-TM171 ················¥87,800
PC-KM173R ··············¥59,800
PC-KM173R2 ············¥65,500
PC-KM174R ············¥102,800
PC-KM175 ················¥76,800
PC-KM212 ··············¥253,000
PC-KP511 ··············¥134,000

三菱
RD-15M ···················¥38,800
RD-17G2C ················¥78,500
RD-17GX2C ··············¥68,500
RD-17V ···················¥64,800
RD-17M ···················¥64,800
RD-21G2 ·················¥188,000
RD-21GX ·················¥158,000

飯山
MF-8515G ················¥34,800
MF-8517E ················¥52,800
MF-8617E ················¥57,800
MF-8617ES ··············¥62,700
MT-8621E ···············¥136,800
MT-8617E ················¥63,500
MT-8617ES ··············¥72,800
MT-8621E ···············¥143,800
LP-1013 ·················¥258,800
LP-1014A ···············¥263,000

SONY
CPD-15SF9 ··············¥44,500
CPD-17SF9 ··············¥66,500
CPD-20SF3 ············¥158,000
CDM-17SE2T ··········¥103,000
CDM-20SE3T ··········¥238,000
LMD-1041 ··············¥188,000

ナナオ
E35F ······················¥53,500
E53F ······················¥78,000
E55D ······················¥89,500
E57TS ····················¥117,000
E66T ······················¥299,800
E75F ······················¥183,800
E76D ······················¥188,000
E78F ······················¥333,000
E141L ····················¥271,000

富士通
FMV-DP84YZ ·············¥30,800

PANASONIC
TX D17P53-J ············¥81,000
TX D14L31-J ··········¥258,800

メルコ
FTD ST12P ·············¥139,800
FTD GD17CP ···········¥163,800
FTD XD15CP ·············¥97,800

I/Oデータ
LCD A14T ···············¥232,000

FAX MODEM

SONY
SMD-560IW ···············¥19,800
SMD-344EPW ·············¥47,800
SMD-341EPW ·············¥41,300

MAP
MPM-971 ··················¥19,800

オムロン
MA-2814 ··················¥13,800
ME-3314B ················¥19,800

NEC
PC-IT65D1P ·············¥41,800
PC-IT64S1P ·············¥32,100
PC-IT55D1 ···············¥34,500
PC-IT25D1 ···············¥25,800

ワープロ

NEC
JX-50MA ···················¥98,800
JX-70MA ·················¥139,800
JX-55MA ·················¥114,800
JX-30SA ···················¥69,800
CA-1000T ·················¥73,800

SHARP
WD-M600 ··················¥89,800
WD-M700 ················¥105,800
WD-MR1 ··················¥128,800
WD-J100 ···················¥54,800
WD-G200 ··················¥93,800
WD-C10 ····················¥79,800

TOSHIBA
JW-98GX ·················¥109,800
JW-V810 ···················¥84,800
JW-V600 ···················¥69,800
JW-V850 ···················¥89,800
JW-V855 ·················¥113,800
JW-F550 ···················¥49,800

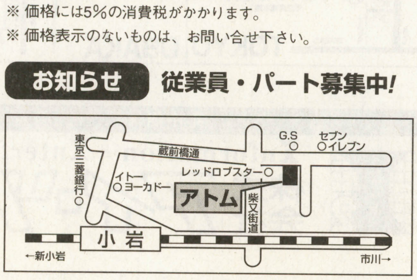
富士通
LX-4500 ···················¥87,800
LX-4500P ·················¥118,800
LX-4500NT ···············¥105,800
LX-4500NTP ·············¥119,800

CANON
CW-J1VC ···················¥86,800
CW-J1VG ···················¥98,800
CW-J1VL ···················¥74,800

PANASONIC
FW-U1C80 ·················¥93,800
FW-U1P633L ··············¥95,800
FW-U1C30 ·················¥64,800

● 保証：全商品メーカー保証付。
● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!



パソコンショップ
アトム

☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6
営業時間：9:00〜19:00 定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561 口座名義：アトム

※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。詳しくはお問い合せ下さい。

回　数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

魔窟流超高額買取り、チパーム特価で販売中！

アイ・ツー東京1号店

リサイクル専科
～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化しますます、セグメント化するユーザーの要求に、答えます。
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★買取り金額・販売金額の最新情報満載！ http://www.i-two.com ★

新製品，続々発表！ アイ・ツー が貴方のパソコンの買い換えを応援します．

買いたいパソコン／売りたいパソコン	デスクパワー FMVSⅢ1653	デスクパワー FMVTⅢ203	BIBLO FMV50NC13D	APTIVA Aptiva T8E	APTIBA Aptiva T71	ThinkPad535E 2606-36J	Libretto60CTA PA1252JA
FMV5DSE253 (P133 15'モニター)	¥129,800	¥224,800	¥83,000	¥213,000	¥110,000	¥187,800	¥99,800
FMVSⅡ1671 (M-P166 17'モニター)	¥79,800	¥174,800	¥33,000	¥163,000	¥60,000	¥137,800	¥49,800
FMTWFFSJ1 (DX4-100 15'モニター)	¥174,800	¥269,800	¥128,000	¥258,000	¥155,000	¥232,800	¥144,800
Aptiva730 (DX4-100 15'モニター)	¥179,800	¥274,800	¥133,000	¥263,000	¥160,000	¥237,800	¥149,800
AptivaH5E (P150 17'モニター)	¥102,800	¥197,800	¥56,000	¥186,000	¥83,000	¥160,800	¥72,800
PC-9821V200S7D (M-P200 17'モニター)	¥64,800	¥159,800	¥18,000	¥148,000	¥45,000	¥122,800	¥34,800
PC-9821Ap3/C8W (DX4-100 モニター無し)	¥174,800	¥269,800	¥128,000	¥258,000	¥155,000	¥232,800	¥144,800
Libretto20CT (DX4-75, 7.2' TFT)	¥184,800	¥279,800	¥138,000	¥268,000	¥165,000	¥242,800	¥154,800

（価格表は10月1日現在のものです．上記商品以外も買い取り・販売を行っております．詳しくはTELにて．）

パソコンソフトもアミューズメントも絶好調！高額買取り致します．

■パソコンソフト

鬼畜王ランス	¥4,000
遺作	¥3,200
無人島物語X～外伝	¥3,200
放課後マニア倶楽部	¥3,000
To Heart	¥3,000
ハートの破片（かけら）	¥3,000
お兄ちゃんへ	¥2,800
High School Terra Story	¥2,500
バーチャコール3	¥2,500
愛が見えはじめたら	¥2,400
MSフライトシミュレータV6.0（日本語版）	¥3,500
花火職人になろうの豪華版	¥3,000
DIABLO	¥3,000
新テーマパーク	¥2,500
信長　将星録　パワーアップキット	¥2,000
ラブ・エスカレーター（PC-98）	¥3,200
VIPER F40(PC-98)	¥3,000
Sweet Days(PC-98)	¥3,000
STARS(PC-98)	¥2,200
脳力者～のうりょくしゃ～(PC-98)	¥2,000

■プレイステーション

信長の野望　天翔記withP.U.KIT	¥5,000
ガンバレット＋ガンコン	¥3,500
超光速グランドール（限定）	¥3,200
クールボーダーズ2	¥3,200
エルフを狩るモノたち	¥3,000
グラディウス外伝	¥3,000
実況パワフルプロ野球97開幕版	¥3,000
同級生2	¥3,000
みんなのゴルフ	¥2,800
美少女花札紀行	¥2,800

■セガサターン

センチメンタルグラフティー F･ウィンドウ	¥8,000
銀河お嬢様伝説ユナMikaAkitaka	¥4,000
実況ワールドサッカー3	¥3,500
ストリートファイターコレクション	¥3,000
ホンテッドカジノ	¥2,800
マーブル・スーパーヒーローズ	¥2,800
DESIRE	¥2,600
VIRUS	¥2,500
黒の断章	¥2,500
野々村病院の人々	¥2,500

（価格表は10月1日現在のものです。）

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい！
まずお電話下さい！
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

売りたいアナタは

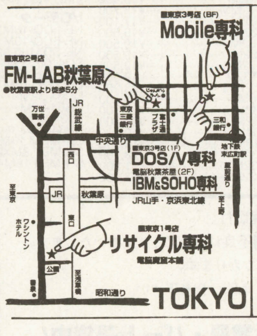
アイ・ツー買取り＆下取りシステム
●迅速査定，送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

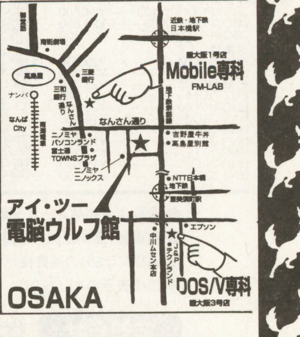
1	2	3	4
宅急便，郵便小包で商品をお送り下さい．（所要日数2～3日）お近くの方は，身分証明書を持って直接お持ち込み下さい．※下取りご希望の方は，事前にお電話下さい．※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意ください．	荷物が到着次第査定し，買取り金額を往復ハガキでご連絡します．（所要日数1～2日）※即日査定が原則ですが，都合により多少お時間をいただく場合があります．※下取りご希望の方は，交換差額をお電話でご連絡します．	ハガキをご返送下さい．買取り金額をご了解いただける場合，振込口座をご指定ください．買取り金額をご了解いただけない場合，お荷物をお返しします．（送料はご負担いただきます）	ご指定の口座へお振込します．送金手数料は当社が負担します．ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合，再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい．※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので，お早めにご返送下さい．

★ここを読んでネ★

*高額買取りのコツは…（買取りのお・約・束）
その1…箱,説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は,保護者の承諾が必要！
その3…付属品は有るだけつける.（箱,説明書,CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう.（ピカピカに.）
その5…CD-ROMは,キズが有ると買取り出来ません.（大事にね.）
その6…いらなくなったら,すぐ売ろう.（売り時が大事！早さは命！）
その7…買取り金額は市場の相場によりドンドン変わります.従って,お電話でお答えした金額は,その日限りとさせて頂きます.
その8…アイ・ツーで売ろう！（これが1番大事.）

●ソフトは箱，説明書がないもの，破損のひどいもの，ディスクやCDにキズのあるものは買取りできませんのでご注意ください．
●パソコン本体，周辺機器は箱がなくても買取りいたしますが，輸送の際の破損については責任を負いかねますので，慎重に梱包してお送り下さい．
●18才未満の方は保護者の方がお申込み下さい．
●箱の中に，名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい．無い場合は買取りできませんのでご了承下さい．
●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい．





年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

キリトリセン……キリトリセン
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買取金額10%UP
買取UP券
～10%UP～
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
（H9.10.31まで）

パソコン大募集!!

お客様送料は当店で負担致します。

(ヤマト便を必ずご利用下さい。) ※一部負担出来ない商品もあります。

パソコン本体

■9801NEC	売価
DS/U2 (386.SX)	¥ 1.0万
DA/U2 (386.DX)	¥ 1.4万
FA/U2 (486.16MH)	¥ 1.8万
BX/U2 (486.20MH)	¥ 1.9万
BX2/U2 (486.25MH)	¥ 2.2万
BX3/U2 (486.33MH)	¥ 3.0万
BX4/U2 (486.66MH)	¥ 3.5万

■9821NEC	売価
Ce2 (486.CRT付)	¥ 5.2万
Cs2 (486.CRT付)	¥ 5.8万
Cb/2D (486.一体型)	¥ 5.4万
Cb2/T (486.一体型)	¥ 6.8万
CX2 (486.一体型)	¥ 7.8万
Cb 10 (P.100.一体型)	¥ 9.8万
CU10 (P.100.一体型)	¥10.8万

■9821NEC	売価
V/7 (Peht.75)	¥ 5.9万
V/10 (Pent.100)	¥ 7.9万
V/13 (Pent.133)	¥ 9.8万
XA/7 (Pent.75)	¥ 6.4万
XA/10 (Pent.100)	¥ 8.4万
XA/13 (Pent.133)	¥10.5万

■98ノート	売価
NS/R (486.16MH)	¥ 3.9万
NA/C (486.カラー)	¥ 5.9万
NX/C (486.カラー)	¥ 6.5万
Lt/3 (486.win3.1対)	¥ 7.9万
Ne3/3 (486.win3.1対)	¥ 9.9万
Nb7/C8 (p100.win95)	¥13.8万

■EPSON	売価
486SE (486.25MH)	¥ 2.8万
486SR (486.33MH)	¥ 3.2万
486NAS (486ノート)	¥ 4.5万
486NAU (486ノート)	¥ 5.5万
486NAV (486ノート)	¥ 6.9万

■DOS/V	売価
IBM (486.一体型)	¥ 5.9万
IBM (486.DX4)	¥ 5.9万
IBM (Pent.100)	¥ 6.9万
FMV (486.一体型)	¥ 5.9万
FMV (486.DX4)	¥ 5.9万
FMV (Pent.100)	¥ 6.9万

■FMTWII	売価
Fresh・E (486.CRT付)	¥ 7.2万
Fresh・ET (486.CRT付)	¥ 8.2万

■DOS/Vノート	売価
各社 (486.DX2)	¥ 5.9万

■MSX2+	売価
HB-XDJ/FS-A1WX	¥ 2.4万
HB-XV/FS-A1WSX	¥ 2.8万
FS-A1ST (16ビット対)	¥ 3.5万
FS-A1GT (16B.MID内)	¥ 5.6万

■Mac	売価
LC575	¥ 5.6万
LC588	¥ 5.6万
LC630	¥ 5.6万
P.Mac	¥ 6.9万

■8801&ゲーム機	
MA2 (8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2 (8M.CD)	¥ 1.2万
P.station	¥ 1.5万
SATURN	¥ 1.5万

■CZ	
CZ881C	¥ 4.0万
CZ888C	¥ 4.5万
CZ-604C (スカジ.2M)	¥ 4.5万
CZ-634C (16MH.2M)	¥ 7.9万

周辺機器

■CRT	売価		売価		売価
KD854N	¥ 0.6万	TV454	¥ 2.6万	CMTA14	¥ 1.0万
CU14FD	¥ 0.6万	KM153	¥ 2.8万	CPS14	¥ 1.6万
KD881	¥ 1.0万	マルチ15"	¥ 2.5万	CZ-603D	¥ 1.8万
KD1511	¥ 1.2万	マルチ17"	¥ 4.2万	CZ-613D	¥ 3.5万

■プリンタ					
PR101系	¥ 0.8万	MJ系	¥ 1.0万	Msx系	¥ 2.2万
PR201系	¥ 1.5万	BJ系	¥ 1.0万	FM系	¥ 1.2万
EPSON系	¥ 1.0万	Mac系	¥ 2.0万	CZ系	¥ 1.0万

■その他					
メモリー -	¥ 0.8万	外付HDD	¥ 0.4万	88マウス	¥ 0.2万
アクセラ.B	¥ 0.8万	内蔵HDD	¥ 0.8万	98マウス	¥ 0.2万
FM音源	¥ 0.6万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.2万
PCM音源	¥ 1.2万	ODP	¥ 0.6万	DOS/Vマウス	¥ 0.2万

☆只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言中)

買い取ります(当店で広告販売している商品は特に高くかいとります。)
PC98、DOS/V、Mac、EPSON、X68K、FMTWII、8801、MSX2+、周辺機器
一部、買い取り・下取り出来ない商品もあります。 ※発送はクロネコ等をご利用ください。
(A4用紙に、〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。)

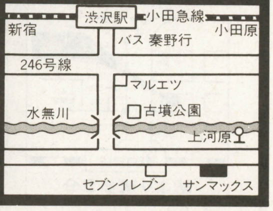
ホームページ http://www02.so-net.or.jp/~sunmax

SUNMAX
サンマックス
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。 税不要/手数料要

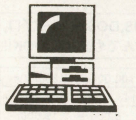
営業時間/
平　　日/AM10:30～PM7:10
土・日・祭/AM10:30～PM6:00
定 休 日/　毎週水曜日

〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店(普) 0342685

259-13神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル 1F
TEL. 0463-75-5240　FAX 0463-75-5242



インターネット
ホームページ開設!!



利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内新企画のお知らせなどを掲示します。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

申込者のインターネット情報(ネット環境やホームページアドレスなど)を掲載のミニ情報誌 ネットぷれす の発行準備中申込受付中!! 詳しくはホームページで
http://www.din.or.jp/~jhousef1

これは便利!メールで買取見積りOK!
インターネット ⇨ jhouse@tokyo.email.ne.jp
ニフティからは ⇨ 上記アドレスの前に INET: を加えて下さい。
件名(題名)は 買取 でお願いします。(アドレスは買取専用です)

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

Windows&インターネット
マルチメディア関連周辺機器買取中!!
*MO *PD *Zip *CD-R(W)
*CD(8倍~) *CRT(17) *HDD(1G~)
*Modem(3.36K~) etc.. (Mac/NOTE仕様は除く)

全・国・通・販
買取OK!!

ゲームソフトもパソコンも情報ハウスにおまかせ!!

ゲームユーザーに大人気!!
そふとぷれす

ユーザーに大好評の特価で販売致します根強い人気のある旧型パソコン及びPC-98やWINDOWS機等で使用します現物ゲームソフトの在庫と価格を掲載しましたソフト在庫リスト **そふとぷれす**(随時発行で月3~5回位)をご希望の方は情報ハウスリスト係までお申込み下さい。 ⇨ 1部¥1500
また毎月1回3ケ月間計3回リスト送付のぷれすパック3(¥3000)6ケ月間計6回リスト送付のぷれすパック6(¥5000)も便利です。

そふとぷれす対象ソフト(お捜しソフト見つかるかも?)
*MSX1/2 *PC-9801/21(3.5/5/CD)
*FMタウンズ *PC-8801 *X1シリーズ
*X68000 *Windows用(95/兼用) etc...

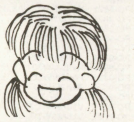
*今後いろいろな機種のゲームソフトを取扱いどんどん充実させていく予定ですが,リスト送付時点で機種によっては品切れ等により掲載出来ない場合があります。何卒ご了承下さい。

*古いゲームをさがしてる方や数種のパソコンを使用の方,もちろん98.5インチユーザーの方にもオススメ!!

好評です!! ゲームソフト在庫リスト
***そふとぷれす**(1部) ⇨ ¥1500(送,税込)
(*ぷれすパック3 ¥3000 ぷれすパック6 ¥5000)

ぷれすパックなら1回の申込みで毎月(3ケ月又は6ケ月)リスト送付,手間いらずで割安なのでおすすめ!!
お申込みは現金書留か定額小為替(郵便局窓口で販売中)でお願いします。為替は無記名で送って下さい。

ゲームソフト買取中で~す



下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

*PC-98シリーズ(CD/5/3.5) *PC-8801/VAシリーズ
*FMタウンズ *FM77/AV *X68000/MZシリーズ
*MSX1(ロム) *X1/turbo *Windows用(95/兼用)
*MSX2(ロム/FD)~ *マスターシステム,マークIII
*書籍類(MSX/X1/X68K) *テープ版(X1/MSX)
*音楽/グラフィックソフト *PC-98用(5/2DD版)

MSX/X1関連大歓迎!! マウス/データレコーダー Jパッドなども OK!!
(外箱/説明書がないゲームソフトも買取りいたします。)

お願い (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は,住所,氏名,電話番号,品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証,学生証,パスポート,保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

お知らせ (近郊の方はぜひご利用下さい。)
10月より持ち込みでも買取りが可能になります。なお一部買取りが出来ない品もありますので,お手数ですが事前に電話でご連絡の上,お越しください。(FAXや封書,ハガキによる見積り依頼も大歓迎です。)

パソコン&周辺機器 買取実施中!!
迅速処理!!

*PC-9821P133~ *PC-88FA~ *MSX2(FD)~
*68000(2MB)~ *FMタウンズII~ *X1turbo~
*68/タウンズ/X1専用CRT *3modeCRT *FDD(W)
*98専用HDD(240MB~I/F付)他 (98ノート類は除く)

FAX・封書による問い合せ大歓迎!!
情報ハウスは通販専門ショップの為店頭販売は行なっておりません。

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-6-1-807
TEL0462(57)1605 (第2,4土・日・祝 休業) 〒228
FAX0462(57)1610/1605(24時間) 受付AM11:00~PM6:00

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
● 3万円以上 500円引き
● 5万円以上1000円引き
● 10万円以上2000円引き

Windows95 or 3.1

—— SLG, RPG, その他一般 ——

17,670円ガンダムバーチャルモデラーPro, 15,800円アクアゾーンVer1.5デラックス, 各14,100円バリュー将星録＆天翔記, WiningPost3＆2Withパワーアップキット, TEO－もうひとつの地球－フィンフィンわくわくセット, デジタル攻略セット三国志Ⅴ, 各11,980円エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ⅴ, 各11,580ウイニングポスト3Withパワーアップキット, 太平洋戦記, 11,300円MS-Flight Simulator Ver6.0日本語版, 各10,780円花火職人になろう豪華版, A列車で行う5, AI囲碁6, バリューズ航海時代3＆2, 手談対局, SIM ISLE, 各10,120円GOLDシヴイラゼーションII日本語版, 森田将棋97, 各9,280円ザ・コンビニまるごとセット（3作品をセット限定品）, 各90,120円スターウォーズSHADOW OF THE～, A列車5完全版（12月）, 各8,580円銀河英雄伝説Ⅴ, マスターオブザ・モンスターズバリューパック, フライトコマンダー, サイバーストーム完全日本語版, 将棋最強3, 天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, 銀河英雄英伝説ⅣEX, RPGツクール95, 最強の囲碁, SIVILIZATIONIII（J）, 各8,230円ホワイトダイアモンド, マジックザギャザリング完全日本語版, GUNDAM0079 THE WAR FOR EARTH, パチンコホール新装大開店, スーパーエアーコンバットII, ナンバーズ究極の作戦3, 倉龍（麻雀）, ガッツンガーターズ, エーベルジュ・スペシャル～恋と魔法の学園, 赤い壁の戦い～三国志演義2, ハイブリッドエンジェル, 釣道2, 天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番, バーチャファイター2, 電脳戦記バーチャロン, ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, 各7,850円アマランス1, 魔法使いになる方法～夢見る星の物語, 馬なり1ハロン劇場3DX, アンク2～ツタンカーメンの謎, 水滸伝～天道一〇八星, 太閤立志伝II, ファーランドサーガ時の道標, かわいい女, 大戦略マスターコンバット, ジェットファイターIII, ニャンだーライフ, 俳句の達人, 新テーマパーク日本語版, ルナテックドーン～Passnge～トレジャーセット, バーチャファイター2, 各7,390円くのいち捕物帖, 天下統一～相剋の果て, マンクスTT, Diablo（E）ディアブロ・オータム・キャンペーン版, ダークレイン, グランプリマネージャーII, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, A列車で行うⅣ, Sierra Pro Pilot, 毛利元就～, The SettlersII, ロードラッシュ, バーチャコップ, 各6,980円快刀乱麻, スターダイバーズ, ラストガーディアン2, コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版, 野球道3・初回限定版, ダンジョンキーパー, Need for speed2, 魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, フライトアンリミテッド, EVER BRUME, インクレティブルマシーン3, 闘神伝2,

各6,450円大航海時代II, 実機パチスロシュミレーター3, DOMINION, SANKYO FEVER実機シュミレーションPC Vol.2, 礎－いしずえ－, サクラ大戦デジタルデータ集電脳記録初回限定版（セガ）, メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, 新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗II, ロードモナークPRO, ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット（限定版は8,230円）, スレイヤーズはいぱあ（各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,） 各5,980円戦巫女－いくさみこ－, ザ・コンビニアナザワールド, ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.4・どきどきびっくり箱豪華版, トラフィック・コンフュージョンII, ザレジェンド オブ EDEN2, ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン, 各5,730円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2, シムシティ2000スペシャルエディション, シムタウン, ザ・コンビニ, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, 新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーV2初回版, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,530円ザ・バスフィッシング, スカイターゲット, トレインシュミレーターJR四国①, 京浜急行, 東武東上線, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, ロードス島戦記－灰色の魔女, ロードス島戦記II～五色の魔竜, ディスクトップのメイドさん第2巻シンディ限定版, 各5,120円ワンだ－Lifダッシュ, ガジェット完全版, 信長の野望将星録パワーアップKit, ウイニングポスト3パワーアップキット, 日本の名峰パノラマ紀行第四集谷川連峰, 第五集八ヶ岳連峰, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat, 雀道II, Greg Norman GOLF, アンク1～ピラミッドの謎, スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, 戦略プロ野球97球春バリュー廉価版, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, タイトーレトロアーケードパック, ふらわっこ, 各4,630円将棋倶楽部, AIC VISUAL FILES.1, タクティクスオウガコンプリートワークス, 各4,120円ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1～Vol.4（どきどきびっくり箱）, 政界立志伝サンクスパック, 自動車だいすきトミカワールド, 各3,530円お父さんのための将棋, お父さんのための釣り, 各3,230円酒楽97, 日本百名山第1集（シンフォレスト）, パチンコmini Vol.1, Vol.2（ハネ物タイプとセブン機）, 各2,480円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションII,

—— Windows95・その他 ——

各6,830円家庭の医学, ワインが飲みたくなる「わいわいワイン村」, 5,980円脳アラーム!!, 10,780円インターアクティブ人体百科ヒューマンボディー2.0, 4,980円血液型工房, 16,800円ビジュアル科学セット（ヒューマンボディー, ものの仕組, サイエンス）,

—— Windows95・18禁ソフト ——

各8,530円無人島物語X外伝, VIPER－F40限定版, 各7,720円ブランマーカーTwin, VIPER-V16, 戦え！セクティ1, 各7,320円同級生2, 人形使い2, メタドールAI, 各6,980円コレクター～制服の目覚める時, Nails－ネイルズ－, MORMOTTE－モルモット－, 淫内感染, 聖少女戦隊レイカーズIII, TO Heat, お嬢様を狙え, 朱鷺色の末裔, ディアボリックルーン, BE HAPPY～恋舞う学園, 赤い水晶の瞳, 妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと, 誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター（MS-DOSモード）, リバース, First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2, 亜美・傷心の天使, アエティール～天使の領域, さよならの向こう側, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム, VRデート・五月倶楽部2, クライスイーパー, アイスクリーム, 各6,630円放課後マニア倶楽部, 恋の律動Rhythm, Pia☆キャロットへようこそ!! II, 教育実習, 官能教習, 放課後恋愛クラブ, テイルスナイツ～夢鏡の巫～, ハートの破片, ウインターキス, FROM・H, しゃぶり姫－陰の章, 遺作, バーチャコール3, かおりクライマックス2, 48～図形の恋, ぱらPARAパラダイス, 淫内感染, 黄昏の境界, 密猟区, クエント, 同棲, Sweet Days, めぐり逢い, 亜紀子HARD, きゃんきゃんバニープルミエール2, 鬼畜王ランス, ペロペロキャンディ, メロディ～恋の…, 猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者－ストーカー, 悪夢95, 家庭教師, 同窓会, 魔女狩りの夜に, 文化際2, 各6,280円地獄SEEK, ツーショットDiary, バチャドテQ, 各5,980円お兄ちゃんへ, もにもにっくす, 自慰（G）ジー, SWEEPERS！すい～ぱあず！, サティア95, MOON, うきうきアイランド, 試験休みは密の味, 月光獣, 黒山羊～仔羊たちへ捧げる小夜曲, X-change, やくそく, DOOP～ドープ～, さや／すみれ, カオスブラッド, マッドパラドックス2, 解剖狂室, まじかるバニー, 歪～ひずみ～, 慾～むさぼり～, ラビッド・ヘリックス, 脳力者, ローズ・ブラッド, 秘書っ娘クラブ, リベンジ, みお＆みほ, まなみちゃんと遊ぼう, 唯香ちゃんとのべつくまなし, 女隷婦, メイド物語, ときめいて誘惑, 星のない街, 乱蝶, ESの方程式, 堕落の国アンジー, Queen of Dark Side, 各5,630円かえるによ・ぱにょ～ん, PIL ca SEX, 館やかた, 真説・神谷右京～象牙の塔, 神谷右京3, 探偵苫米地研介"普通はこうだぜ!!", ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで, 野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き,

各5,350円かりん, なぎさ100%, 告白, FOR YOU, カオスQueen遼子シナリオ1, シナリオ2, おねえちゃんビデオ, クロンドール課外授業My Favarite, 性鬼, すい～とハート, 拘束上巻, 拘束下巻, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, ルームメイト, みあ, ID（アイディ）, Hi・To・Mi, 各4,880円妖戦戦記AD2048, 雀帝2リニューアル, 各4,580円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2, 卒業写真, 卒業旅行, スチームハーツパーフェクトコレクション, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル（要・本体ソフト）, ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 各3,780円闘神都市II, ランスⅣ, 亜紀子GOLD, 尋問遊戯, 各3,100円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, めがきゅ～とVol.2, ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 裏マン開美少女編Vol.1, 2, 3, 4, 5, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5, 各2,000円裏マン開・裏本編Vol.1A, 1B, 2A, 2B, 3, 4, 5, UNDER GROUND PREMIUM美少女編Vol.1, 2,

—— Windowa95ビジネス・ユーティリティ他 ——

（5,860円G・CREW5）,（7,250円Klik&Play）, 各10,750円スーパーKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版, 27,300円Daisy Art97,（Daisy Collage Ver1.5は10,800円） 各78,800円MS-Visual C++5.0（J）Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5, 各12,980円Windows95アップグレード新パッケージ, 5,720円MS-PLUS!95,（27,300円F-BASIC95）（16,500円TURBO C++5.0J）, 34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2, 15,800円MUSIC PRO for Windows Ver3.0 7,120円ウイルスバスター97, 8,750円3Dマイホームデザイナー,

PC-9801（3.5″）シリーズ

—— 18禁ソフト在庫品特価 ——

各3,500円パラダイスコール, PETいんが～, エレスト, ぽわぞん, 好き！, レッドコブラ, フロンティア, H＋・エッチプラス, 夢見坂, 柊坂の旧館, ガラスの運命, メリーゴーランド, スクールガールズ, 各4,500円乱世－RANZE, れきあい, OL捜査網, 各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, 漂流, スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア, 各6,980円YU-NO, 同級生2, 下級生, Sweet Days, 雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習, M・HARD,

—— SLG・RPG・その他在庫品特価 ——

各4,500円幻世喜譚, 復刻版三国志, スザク, CRWメタルジャケット, ブラフ超神伝, エコロジーマジック, 各5,500円ザナドウ2リミックス, ブランディッシュリニューアル, 各6,200円三国志Ⅴ, 三国志英傑伝, 信長・覇王伝, 源平合戦, 独立戦争, 昇龍三国志, アマランスKH, 紅い雫, 各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー, 各9,980円三国志Ⅳ, 信長の野望天翔記Withパワーアップキット,

—— PC9821（CD版） ——

8,680円シュヴァルツシルトGX錆びた蒼星,（11,280円儀典・女神転生）, 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, 在庫特価各6,800円パンツァージェネラル（3.5″）, ジェットストリーム, プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター, 在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2, 桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ, 各6,980円ラブ・エスカレーター, Sweet Days,

—— DOS/Vパソコン ——

在庫特価各7,800円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2, 各6,500円フライトコマンダー2, グランプリII, メリーゴーランド, 各4,600円トレインシュミレーター東海道本線, 中央線, 東北本線, 在庫特価各3,800円メビウスロイド, ソーサルキングダム, フエルミオン,

—— アダルトアニメビデオ-CD ——

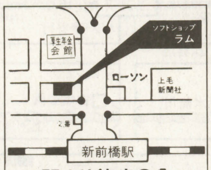
各3,580円ミネルバの剣士1～5, 妖獣教室1, 2, 3, 4, ルナティックナイト, ルナティックナイトII, 妖獣教室完結編, クリームキャンディ, バルテュス～ティアの輝き～, プリンセスロード, 聖ミカエラ学園漂流記2上, 下, 淫獣学園EX, EX2, EX3, EX4, 聖獣伝1, 2, 各4,430円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, SEEK Vol.1, Vol.2, 奴隷戦士マヤVol.2, アイドル堕天使理奈,

—— DVDソフト ——

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, Volume1, V2, V3, 各5,480円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻, さすらい愛が泣いている, リヨン伝説フレアPLUS, 各4,450円ロスト～失われた記憶, 桃艶かぐや姫・絶頂連鎖,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine＋ULTIMA TERACE, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL（ディスプル）,（6,950円セレクティ21）,（5,980円セレクティ15）, 15,800円N88日本語BASIC（86）（Ver6.3）NEC PC-9800シリーズ全機種, 530円CD-Rメディア74分マクセル, 890円MO DISK 230MB TDK, 2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚, 19,800円MOTERSPORT GT－路面変化に対応本格レーシングコントローラー, 27,800円キングオブファイターズ'97（ネオジオ460M・カートリッジ）



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税5％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法

●送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
●代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
●発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS、PS、他。
●営業時間 平日～金曜日12：00～20：00、土曜日11：00～20：00、日曜日10：00～19：00
定休日 祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。
（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎027-253-7594 FAX027-253-4369

〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉

電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>		
PC-9821	XC200 M7 A3,B3	¥265,000
PC-9821	Xa13/W12	¥109,000
PC-9821	Xa16/W16	¥136,000
PC-9821	Xv20/W30	¥211,000
PC-9821	Xa20/W30	¥180,000
PC-9821	RaII23/N30	¥242,000
PC-9821	RaII23/W30	¥242,000
PC-9821	RaII26/W30	¥263,000
PC-9821	RvII26/N20	¥318,000
PC-9821	Ra20/N12	¥139,000
PC-9821	V16/S5V-C2	¥170,000
PC-9821	V16/S5V-D2	¥173,000
PC-9821	V166/S5C2	¥187,000
PC-9821	V166/S5D2	¥190,000
PC-9821	V166/S5D2CPUのみ	¥157,000
PC-9821	V200/M7C2	¥266,000
PC-9821	V200/M7D2	¥268,000
PC-9821	V200/MZC2	¥215,000
PC-9821	V200/MZD2	¥218,000
PC-9821	V200/S7C2	¥228,000
PC-9821	V200/S7D2	¥231,000
PC-9821	V200/S5C2	¥208,000
PC-9821	V200/S5D2	¥211,000
PC-9821	V200/SZC2	¥194,000
PC-9821	V200/SZD2	¥196,000
PC-9821	V200/M7C	¥234,000
PC-9821	V233/M7C2	¥275,000
PC-9821	V233/M7D2	¥276,000
PC-9821	Cx13/S5T A,B	¥140,000
PC-9821	Nr166/X30F	¥349,800
PC-9821	Nr150/X14F	¥292,000
PC-9821	Nw150/S20 C,D	¥282,000
PC-9821	Nr15/S14F	¥242,000
PC-9821	Nr15/S10	¥224,000
PC-9821	Ls150/S14C2	¥273,000
PC-9821	Ls150/S14D2	¥276,000
PC-9821	Ls150/S14 C,D	¥250,000
PC-9821	Ls13/D10C2	¥171,000
PC-9821	Ls13/D10D2	¥174,000
PC-9821	La13/S14	¥208,000
PC-9821	Nw133/D14C	¥214,000
PC-9821	Nw133/D14D	¥215,000
PC-9821	Nw133/D14D開封品	¥205,000
PC-9821	Nr13/D10 A,B	¥186,000
PC-9821	Nr13/S14	¥180,000
PC-9821	Nr13/S14N	¥232,000
PC-9821	Nr13/D14	¥142,000
PC-9821	Ls12/D10 C,D	¥172,000
PC-9821	Nb10/S8	¥164,800
PC-9821	F200/X20	¥355,000
PC-9821	Cx13/S5TA	¥138,000
富士通	FMV-NC13D	¥146,000
富士通	FMV-NU151	¥276,000
富士通	FMV-NU153	¥278,000
富士通	FMV-NU131,133	¥226,000
富士通	FMV-NU13D1	¥192,000
富士通	FMV-NU13D3	¥190,000
富士通	FMV-NP131	¥276,000
富士通	FMV-NP133	¥278,000
富士通	FMV-5200T5Pプロ20032/3.2G	¥146,000
富士通	FMV-5166D7P16632/2.5G	¥112,000
東芝	サテライトプロ430CDS/1.3	¥168,000
東芝	サテライト 420 PA1240S9	¥150,000
東芝	PORTGE660 PA1126C9	¥248,000
東芝	リブレット50CTA通電品	¥135,000
東芝	リブレット60 PA-1252JA	¥169,000
CANON	イノーバ3400DXII	¥248,000
シャープ	MN-8000	¥318,000
シャープ	MN-7860	¥406,000
シャープ	MN-5500	¥278,000
シャープ	MN-5450	¥240,000
松下	AL-N3T516J5	¥351,000
松下	AL-N2T515J5	¥269,000
SOTEC	WinBook Quattro/R (R5P150MX)	¥195,000
SOTEC	WinBook Quattro/R133MT	¥210,000
SOTEC	WinBook Quattro/V166MX	¥318,000

SOTEC	WinBook Slim Z1P150MX	¥195,000
SOTEC	WinBook Slim Z1P133MT	¥210,000
APPLE	2400C/180/16/1.3G	¥310,000
APPLE	1400C/133/16/1.3G	¥282,000
APPLE	7600/200/32/2G	¥225,000
APPLE	8600/250/32/4G	¥365,000

メビウスアプティバ、東芝,富士通の新製品など大特価CALL広告の機種ははんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さいこの価格は9月20日の価格の一部です。雑誌が出た時は変わっています。

<モニター>			
三菱	RD-17V	17インチマルチスキャン	¥ 59,000
三菱	RD-17M	17インチマルチスキャン	¥ 52,000
三菱	RD-17GIIC	17インチマルチスキャン	¥ 78,000
三菱	RD-17GXIIC	17インチマルチスキャン	¥ 67,500
飯山電機	MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 71,000
飯山電機	MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 62,800
飯山電機	MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 57,000
SONY	CPD17SF9	17インチマルチスキャン	¥ 62,500
SONY	CPD15SF9	15インチマルチスキャン	¥ 45,000
NEC	PC-KM175	17インチマルチスキャン	¥ 58,000
<プリンター>			
キャノン	BJC-240J		¥ 18,000
キャノン	BJC-250J		¥ 21,000
キャノン	BJC-80V		¥ 36,000
キャノン	BJC-430J		¥ 31,000
キャノン	BJC-420J		¥ 25,000
キャノン	BJC-455J		¥ 37,000
キャノン	BJC-700J		¥ 44,000
エプソン	PM-700C		¥ 38,000
エプソン	MJ-830CS		¥ 28,500
<周辺機器>			
デジタルカメラ	NEC	ピコナPC-DC200	¥ 30,000
デジタルカメラ	SHARP	MD-PS1フルセット	¥ 76,000
336モデムカード	USROBOXJ4336J-BP		¥ 14,000
288モデムカード	NEC	PC-9801N-J15	¥ 7,000
LANカード	RATOC	REX-5588W	¥ 5,000
高速232Cボード	ICMSA-255N98用		¥ 4,000
カラースキャナ	EPSON	GT-9500W	¥ 97,000
カラースキャナ	EPSON	GT-8500W	¥ 40,000
カラースキャナ	EPSON	GT-5000WP,S	¥ 30,000
フィルムスキャナ	EPSON	FS-1300WP,S	¥ 46,500
新V,Xc用EDO	I/O	NE-EDO-16MX2T	¥ 14,800
新V,Xc用EDO	I/O	NE-EDO-32MX2T	¥ 28,800
新V,X,RA,用ECCEDO	I/O	NE-ECC-16MX2T	¥ 17,800
新V,X,RA,用ECCEDO	I/O	NE-ECC-32MX2T	¥ 33,800
新V200,Xc16用DIM	I/O	NE-SD4100-32M	¥ 15,000
La,Na,Nb,Nr用	I/O	Nr-64-32M	¥ 18,500
La,Na,Nb,Nr用	I/O	Nr,Nb64-64ME	各¥ 34,000
新V,X,RA,用ECCEDO	メルコ	EMH-E32MH	¥ 14,800
新V,X,RA,用ECCEDO	メルコ	EMH-E64MH	¥ 28,800
CPUアクセラレーター	I/O	PK-Ne75L	¥ 2,980
CPUアクセラレーター	I/O	PK-NSA66	¥ 2,980
グラフィクアクセラレーター	I/O	GA－PII/PCI	¥ 29,800
UitraSCSIIFカード	I/O	CBSC-A(ノート用)	¥ 19,800
ビデオコンバーター	電波	XRGB-1	¥ 19,500
<音源>			
サウンドボード	NEC	PC9801-86	¥ 17,000
YAMAHA	HELLO	MUSIC100	¥ 73,500
ロ-ランド	SC88PRO		¥ 64,800
ロ-ランド	SC88VL		¥ 49,500
ロ-ランド	SC55mkII		¥ 39,500
ロ-ランド	ミュ-ジ郎SC-88PRO		¥ 71,800
ロ-ランド	ミュ-ジ郎SC-88VL		¥ 58,500
ロ-ランド	ミュ-ジ郎SC-88ST/SP		¥ 49,000
ロ-ランド	ミュ-ジ郎SC-88ST		¥ 43,800
ロ-ランド	ミュ-ジくん		¥ 28,800
ロ-ランド	S-MPU-IIN		¥ 15,500
<MO・HD・CDR・FD>			
I/O	UHDS-H4G		¥ 62,000
I/O	UHDS-H2G		¥ 35,500
I/O	UHDS-H2G/UPCI		¥ 45,000
I/O	HDVS-2G		¥ 33,000
I/O,	HDI-2.6G/98		¥ 28,500
I/O	MOF-230W/SPCI(外付230MMOPCIバス)		¥ 47,000
I/O	MOF-640/SPCI(外付640MMOPCIバス)		¥ 69,500
I/O	MOF-640B5インチ(内蔵640MMOSCSI-2)		¥ 54,800
I/O	MOF-230B5インチ(内蔵230MMOSCSI-2)		¥ 54,800

I/O	CDV-PX24	(外付CD)	¥ 24,800
I/O	CDR-PVX24/PCSC	(外付ノート用IF付)	¥ 47,800
I/O	CDRW-RX26	(外付CD-RW)	¥ 65,800
I/O	CDRW-RB265インチ	(内蔵CD-RWSCSI-2)	¥ 58,800
I/O	CDPS-PX12	(外付ポータブルCD-ROM)	¥ 29,800
I/O	CDPS-PX12/PCI	(外付ポータブルIF付)	¥ 33,800
メルコ	MOS-D640P	(外付640MMOPCI)	¥ 72,800
ICMNV-250		(ノート用HDD)	¥ 11,800
キャラベル	NCD-36N	(ノート用CD)	¥ 15,000
メルコ	CDN-D8C	(ノート用CD)	¥ 15,000
緑電子	CRW-390WIN	(外付CDR-W)	¥ 57,800
<ワープロ>			

各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC	JX30SA	¥ 64,800
NEC	JX55MA	¥100,000
NEC	JX70MA	¥130,000
シャープ	WD-M700	¥102,000
シャープ	MR-1	¥120,000
東芝	JW-98GX	¥ 96,000
東芝	JW-V855	¥106,000
富士通	オアシスLX4500NTSPius	¥113,000
富士通	オアシスLX4500	¥ 82,000
カシオ	CX-8000	¥110,000
カシオ	CX-5000	¥ 72,800
<電子手帳・モバイルギア>		
富士通	インタートップ	¥ 79,800
富士通	オアシスポケット3	¥ 36,000
NEC	MC-KM12 モバイルギア	¥ 40,800
SHARP	MI-506	¥ 78,000
SHARP	MI-506DC	¥109,000
SHARP	PI-6000	¥ 18,800
SHARP	PA-Z500	¥ 9,000
SHARP	PA-Z300	¥ 8,000
SANYO	SWP-ER500 (ラベルワープロ)	¥ 18,000
CASIO	カシオペア A-51	¥ 50,800
CASIO	カシオペア A-50	¥ 34,800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー （一例）

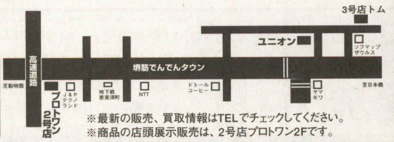
中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	180,000～	200,000～
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	60,000～	80,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	70,000～	90,000～
PC9821V16 S5（M7は3万円高）	100,000～	120,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	10,000～	20,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	25,000～	35,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	30,000～	45,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	50,000～	60,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	20,000～	30,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	65,000～	75,000～
PC9821 Na7/H5（CH3は1.5万円安、H7は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9821Nr166X30F	220,000～	260,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	55,000～	65,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
（フクイマサキ）



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。
※商品の店頭展示販売は、2号店プロトワン2Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821La 10/8（5は1万円安）	100,000～	120,000～
PC9821Nr13D10A.B	140,000～	165,000～
PC9801NS,FA/U2	5,000～	15,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は2万円安）	30,000～	40,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	30,000～	40,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	25,000～	35,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	65,000～	80,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	100,000～	115,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	120,000～	140,000～
PC9821Na13/H10（C10は3万円安）	160,000～	180,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	180,000～	200,000～
ペンティアム100,DOS/V機（P166は2万、P166は3万円UP）	35,000～	55,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	10,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	10,000～	20,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	16,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000～	20,000～
X68000XVI（コンパクトは2万円安、CZ500は6万円高）	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1.5万円安）	60,000～	80,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは5千円UP）	7,000～	12,000～
MSX用プリンター FS-PC1	10,000～	15,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1.5万円高）	25,000～	35,000～
リブレット50（20は5万円安）	80,000～	100,000～
ミュージ郎 SC88PRO	45,000～	55,000～
電波 XRGB-1	10,000～	15,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

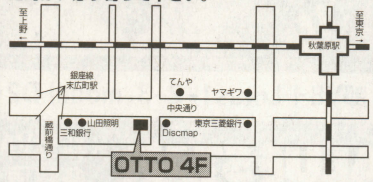
送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

COMPAQ	Prolinea 5150/4 2000ML	¥ 89,800
COMPAQ	DeskPro2000/M5133/2500/CD	¥ 99,800
SOTEC	WinBook Slim(Z1P 133MT)	¥ 219,800
SOTEC	WinBook Slim(Z1P 150MX)	¥ 199,800
SOTEC	WinBook Quattro/R 150MX	¥ 199,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 239,800
SOTEC	WinBook Quattro /R133MT	¥ 219,800
SOTEC	WinBook Quattro/V166MX	¥ 299,800
日立	FROLA 270NH1	¥ 249,800
IBM	5551-LEC	¥ 59,800
IBM	PC350(6587-JC2)	¥ 147,800
Canon	LBP-430	¥ 69,800
中古98		
NEC	9821Xa13/K16	¥ 97,800
NEC	9821Xa16/W16	¥ 99,800
NEC	9821Xa12/K12	¥ 89,800
NEC	9821Xa10/C12	¥ 87,800
NEC	9821Xa/C9W	¥ 69,800
NEC	9821Xn/C9W	¥ 59,800
NEC	9821Xt/C10W	¥ 79,800
NEC	9821Xp/C8W	¥ 49,800
NEC	9821Xe10/4	¥ 44,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 27,800
NEC	9821C200/VS2	¥ 209,800
NEC	9801FA/U2	¥ 15,800
NEC	9821Bs/7W	¥ 29,800
NEC	9821Nr12/D10	¥ 149,800
NEC	9821Na12/H10	¥ 169,800
NEC	9821Na12/H8	¥ 169,800
NEC	9821Nb7/C8	¥ 138,000
NEC	9821Na13/H10	¥ 189,800
NEC	9801Nb7/5	¥ 129,800
NEC	9801Nb10/S8	¥ 119,800
NEC	9801Ne3/3	¥ 99,800
中古DOS/V		
RICOH	5523-S14	¥ 19,800
松下	Let's note(AL-N1T515J5)	¥ 179,800
松下	CF-100A(WOODY)	¥ 129,800
東芝	J3100SX021	¥ 9,980
東芝	J31EZ001	¥ 19,800
東芝	J3100V(PV3538CW)	¥ 67,800
COMPAQ	PROLINEA 4/66(8/340)	¥ 22,800
COMPAQ	DESKPRO590/4M1080MX-CDS	¥ 59,800
COMPAQ	DESKPRO XL5100M1050W/CDS	¥ 79,800
IBM	Aptiva(2168-S74)	¥ 119,800
DEC	FR-756-J22	¥ 19,800
DEC	FR-832JA-WB	¥ 49,800
DEC	PC425NC	¥ 49,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 29,800
富士通	FMV5DTS271	¥ 179,800
富士通	FMV590DEJ	¥ 49,800
DELL	XL590	¥ 59,800
DELL	XP450CX	¥ 62,800
CANON	INNOVA 475CS-340	¥ 79,800
SHARP	PC-W100	¥ 179,800
SHARP	MN-5200	¥ 179,800
SHARP	MN-7230	¥ 229,800

新品・中古・パーツ何でも取り揃えています。掘り出し物もたくさんありますので、秋葉原に来た時は、必ず寄って下さい。



営業時間/11:00~19:00（土、日、祝祭日/11:00~18:30）

千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F（木曜定休）
詳細はTEL.03-3256-1118にお問い合わせ下さい。

中古モニタ		
Apple	15"ﾎﾟｰﾄﾚｰﾄ(M1030)	¥ 9,800
MAG	LX1464S	¥ 13,800
NEC	KM153R	¥ 18,800
NEC	KM173	¥ 39,800
NEC	N5926-21	¥ 19,800
NEC	PC-KD881	¥ 5,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 4,800
IBM	5574-N17	¥ 37,800
COMPAQ	171FS	¥ 37,800
ICM	LS-2617FN11	¥ 29,800
中古ワープロ		
富士通	OA30AX401S	¥ 29,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 66,800
NEC	JX5500AC	¥ 49,800
SHARP	WD-M300	¥ 59,800
SHARP	WD-M500	¥ 89,800
SHARP	WD-X800	¥ 57,800
東芝	JW-05	¥ 32,800
東芝	JW-V810	¥ 74,800
中古パーツ		
ﾒﾓﾘ	9801NS/T用(6M)	¥ 4,980
	9801用61互換(2M)	¥ 2,480
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(2M)	¥ 1,980
NEC	9801NS/E-35	¥ 4,980
メルコ	ENL-8M	¥ 2,980
IBM	T.Pad755C用16M	¥ 5,980
メルコ	ENB-16M	¥ 7,980
ICM	Cバス用80M HDD	¥ 3,980
富士通	FMV-J181(LANカード)	¥ 3,980
Adaptec	AHA1542CFK	¥ 6,980
ロジテック	LFD-591F	¥ 3,980
FDD	9801用内蔵3.5"FDD(1137D)	¥ 1,980
	DynaBook用FDﾄﾞﾗｲﾌﾞ(外付用)	¥ 1,980

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ（受付時間/10:00~18:00 定休日:土日祝日）

お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
買取専用DIAL	03-5256-3251
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

通販システム

お問い合わせ 電話、FAXで在庫の確認、入荷予定、販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。

↓

ご注文 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。

↓

ご入金/送金 代金のお支払い方法・・・●銀行振込●現金書留●代金引換（要手数料）商品は入金後すぐに発送致します。

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

高額買取システム

お問い合わせ 電話、FAXで当社のバイヤーと価格を決めて下さい。

↓

ご発送 品物は着払い（1万円以上の商品に関して当社負担）でお送り下さい。査定は無料です。

↓

送金 査定後、すみやかに（2~3日以内）送金致します。

●店頭での買取は行っておりません。
●新品・中古問わず買取いたします。
（こわれたコンピュータもご相談下さい。）
●業者の方も大歓迎。（3億円用意）

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

クレジットカードでのお支払いもOK!（但し、要来社） **取り扱いクレジット** UC VISA MasterCard NICOS

代引システム

商品代金	1万5千円未満	10万円	20万円	30万円
代引き手数料	500円	1000円	1500円	2000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。
●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
●ホームページアドレス → http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
●TOMOEのFax安い店ベスト5 → 0990-51-4141
●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2

高額業者価格で 新品 中古 買取

旧機種から新機種まで **パソコン全国通販** けっこう安い上質パソコン

正しい購入方法

在庫確認 ご注文 ［お電話 ＦＡＸ 電子メール ホームページ］
▼
ご送金 ［銀行振込 郵便振込 現金書留 代金引換］
▼
商品発送 ［通常は入金確認後 即日中に発送ＯＫ 代引は先送りです］

正しい買取方法

買取価格のお問い合わせ
▼
商品をお送りください
（お客様の連絡先と振込先を同封願います）
▼
査定後送金いたします

★最新リストはＦＡＸ又は電子メールにてお送りしますので、「リスト希望」と明記の上送り先を書いてご送信ください ホームページの方でもご覧いただけます
★ご来店のお客様はカードでのお支払ＯＫ（VISA, JCB, AMEX, MASTER, DC, MC など）
★右記リスト外の物もいろいろあります
★故障品、パーツ単位の買取も可能です
★複数台ご購入の場合さらに割引します お気軽にご相談ください 担当）中本

発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は¥１５００、代引手数料は¥１０００

WINDOWSマシン デスクトップ
DEC Celebris FR955JA-WD 大特価 ¥72,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD ｻﾝﾌﾞﾗ ﾐﾚﾆｱﾑ2M)

DELL OptiPlexXM XM5133 大特価 ¥69,800
(Pentium133 16MRAM 1GHDD 4xCD Vision864-2M)

DELL OptiPlexXM XM5100 大特価 ¥59,800
(Pentium100 16MRAM 1GHDD 4xCD Vision864-2M)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486以上のマシン >>>

9821Ap3/C9W	(DX4-100 3.5″ 86 8/540 CD)	¥ 69,800
9801BX4/U2	(DX2-66 3.5″)	¥ 32,800
9801BX/U2	(SX-20 3.5″)	¥ 19,800
9801FA/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 19,800
9801FA2	(SX-16 5″ FM)	¥ 16,500

<<< CPU 386以下のマシン >>>

9801DA/U2	(386DX-20 3.5″ FM)	¥ 17,800
9801DA2	(386DX-20 5″ FM)	¥ 12,800
9801RA2	(386DX-16 5″)	¥ 9,800
9801EX2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 9,800
9801RX2	(286-12 5″)	¥ 7,500

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9821Ne	(486SX-33 TFTｶﾗｰ 8M)	¥ 65,800
9801NS/R	(486SL-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 39,800
9801NS/T	(386SL-20 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 32,800
9801NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 29,800
9801NS	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 19,800
9801TW5	(386SX-20 ﾓﾉｸﾛ HD 40M)	¥ 22,800

ﾉｰﾄ用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

MAC

PowerBook 150	(MC68030-33 8M/120M)	¥ 39,800
Macintosh LC475	(MC68040-25 8M/160M)	¥ 34,800
Macintosh SE/30	(MC68030-16 8M/ 40M)	¥ 34,800
Macintosh Ⅱci	(MC68030-25 8M/100M)	¥ 29,800

モニタ

17インチ マルチスキャンモニタ	¥ 29,800~
15インチ マルチスキャンモニタ	¥ 19,800~
MAC用モニタ 15″	¥ 19,800
KD-1522 (15″ 24K 31K 2ﾓｰﾄﾞ ｽｷｬﾝ)	¥ 9,800
KD-881 (15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 6,500
KD-882 (15″ 0.31mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
KD-854n (14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 4,800
その他９８０１ノーマルモニタ	¥ 3,800~

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 7,800~
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 7,800~
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10″ 熱転写方式)	¥ 5,800~
その他旧型プリンタ	¥ 3,800~

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 １００M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 １００M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 ４０M	¥ 6,500
外付 １G (９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 27,800
外付５４０M (９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 21,500
外付１００M (９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 12,500
外付 ４０M (９８用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 7,500
内蔵 １G (DOS/V,98 ＩＤＥ)	¥ 18,500
内蔵５４０M (DOS/V,98 ＩＤＥ)	¥ 12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら割引します ★

フロッピードライブ

外付 8ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥12,800 / W ¥ 19,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 6,800 / W ¥ 9,800
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 7,800 / W ¥ 11,500

メモリ

72P SIMM NP 8M ¥3,500 /16M ¥7,000 /32M ¥15,000
30P SIMM NP 1M ¥ 800 /2M ¥1,500 /4M ¥ 3,000
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用２M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68K／MZ	¥ 9,800~
富士通 FM7／8／77／R／ﾀｳﾝｽﾞ	¥ 9,800~
NEC 60／66／80／88	¥ 7,800~
各社 MSX／MSX2／MSX2+	¥ 5,800~

パソピア7、SMC−777等の珍機種も豊富に有
その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

その他

外付SCSI CD-ROM x2 ¥7,800 / x4 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥7,800/x8 ¥12,800/x12 ¥14,800
2400BPSモデム ¥3,500 / 14400BPSモデム ¥6,500
各種マウス ９８用 ¥1,000~／DOS/V用 ¥1,500~

音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ ８６等 98,DOS/V)	¥ 5,800~
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 7,800~
各社ＳＣＳＩボード(98,DOS/V)	¥ 5,800~
各社旧型ワープロ	¥ 4,800~
ﾌﾟﾘﾝﾀ / RS232C の切替器	¥ 1,800~
コプロセッサ，ＯＤＰ各種(487,387 等)	¥ 1,800~

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

Ｗｉｎｄｏｗｓ９５マシン バリバリセット大特価！
●本体 DEC Celebris FR955JA-WD (OSR2付属)
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD ｻﾝﾌﾞﾗ ﾐﾚﾆｱﾑ2M)
◎１５インチマルチモニタ付 ¥１０８,０００
◎１７インチマルチモニタ付 ¥１２０,０００
この価格であなたも快適な９５ユーザーになれる！

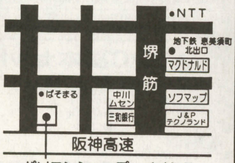
●ﾉｰﾄ本体 Susteen A10i ¥１７０,０００
(Pentium100 32MRAM 1.2GHDD 6xCD TFTｶﾗｰ液晶)
TFTｶﾗｰﾉｰﾄでこのスペックでこの価格！売切御免

上記以外でも格安９５マシン続々入荷中ですので
こまめに電話を入れてチェックしてください。
ＬＩＳＴにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

TEL 06-631-6695 FAX 06-631-6697
電話受付時間 AM 11:00~PM 7:00 定休日なし

銀行でのお振り込み先	ホームページのアドレス
三和銀行 恵美須（エビス）支店 普通 3716132 イオシス	制作中
郵便局でのお振り込み先	**電子メールの宛先**
記号:14150 番号:80849701 イオシス	QWK10255@niftyserve.or.jp



パソコンショップ イオシス

イオシス
IOSYS
〒556 大阪市浪速区日本橋 5-14-13

クレバリーのハンドメイド・パソコン新登場!!

★新型VALUE STARのmodel C2・H2は一太郎V8＋Lotus1-2-3、model D2・J2はWord97＋Excel97タイプです。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

＊新型VALUE STAR model D2・J2タイプは各特価＋¥3,500増となります。

PC-9821V233/M7-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V233/M7-C2 …… 定価¥468,000
●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
●ブランマーカーツィン …… 定価¥ 9,800
●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
●かえるにょ・ぱにょ～ん …… 定価¥ 7,500
●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
●VIPER-F40 …… 定価¥ 8,800
●同級生2(WIN95版) …… 定価¥ 9,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥577,900
セット特価 ¥399,800

24回	(初)¥ 9,969	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥58,000×4
42回	(初)¥13,647	(月)¥11,900×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥518,000
セット特価 ¥349,800

24回	(初)¥10,216	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥11,338	(月)¥10,400×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V233/M7-C2 ●マウスパッド
●PM-700C(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー ●データホルダー

■合計定価¥595,400
セット特価 ¥399,800

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,100×23	(ボ)¥57,000×4
42回	(初)¥14,886	(月)¥11,900×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/S7-C2 …… 定価¥398,000
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
●ブランマーカーツィン …… 定価¥ 9,800
●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
●かえるにょ・ぱにょ～ん …… 定価¥ 7,500
●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
●VIPER-F40 …… 定価¥ 8,800
●同級生2(WIN95版) …… 定価¥ 9,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥502,900
セット特価 ¥348,000

24回	(初)¥10,468	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥44,000×4
36回	(初)¥14,894	(月)¥11,700×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥448,000
セット特価 ¥299,800

18回	(初)¥10,534	(月)¥10,000×17	(ボ)¥55,000×3
36回	(初)¥11,142	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●マウスパッド
●MJ-510CS(プリンタ) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー ●データホルダー

■合計定価¥499,800
セット特価 ¥335,800

24回	(初)¥11,173	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥11,929	(月)¥11,400×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-C2 ●バーチャコール3
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ～ん
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-F40
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥536,900
セット特価 ¥375,000

24回	(初)¥10,895	(月)¥10,000×23	(ボ)¥50,000×4
42回	(初)¥11,620	(月)¥11,200×41	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥478,000
セット特価 ¥325,000

20回	(初)¥10,517	(月)¥10,100×19	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥13,439	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ～ん
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-F40
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥461,900
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥10,044	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥12,490	(月)¥10,800×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C2 ●マウスパッド
●Wave Star(サウンドボード) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚
●OAタップ ●CDケース
●CD-ROMソフト(サービス品) ●CRT用OAフィルタ

■合計定価¥415,600
セット特価 ¥275,000

18回	(初)¥10,581	(月)¥10,100×17	(ボ)¥45,000×3
30回	(初)¥12,902	(月)¥11,000×29	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-H2 ●バーチャコール3
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ～ん
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-F40
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥606,900
セット特価 ¥428,000

30回	(初)¥ 9,727	(月)¥ 9,700×29	(ボ)¥45,000×5
48回	(初)¥12,206	(月)¥11,300×47	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-H2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥548,000
セット特価 ¥378,000

24回	(初)¥10,335	(月)¥10,100×23	(ボ)¥50,000×4
42回	(初)¥13,478	(月)¥11,200×41	(ボ) なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V166/S5-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ～ん
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-F40
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥421,900
セット特価 ¥295,000

18回	(初)¥10,175	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥55,000×3
36回	(初)¥10,675	(月)¥10,000×35	(ボ) なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V166/S5-C2 ●マウスパッド
●Wave Star(サウンドボード) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚
●OAタップ ●CDケース
●CD-ROMソフト(サービス品) ●CRT用OAフィルタ

■合計定価¥375,600
セット特価 ¥249,800

18回	(初)¥10,572	(月)¥10,000×17	(ボ)¥36,000×3
30回	(初)¥11,870	(月)¥10,000×29	(ボ) なし

PC-9821V200/MZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/MZ-C2 ●キーボードカバー
●RD-17GXII クリア(ダイヤモンドトロン) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●MJ-830CS(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード) ●データホルダー

■合計定価¥566,600
セット特価 ¥389,900

24回	(初)¥ 9,942	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥56,000×4
42回	(初)¥14,920	(月)¥11,600×41	(ボ) なし

PC-9821V200/SZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/SZ-C2 ●キーボードカバー
●MT-8617E(ダイヤモンドトロンCRT) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●MJ-510CS(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード) ●データホルダー

■合計定価¥529,400
セット特価 ¥359,900

24回	(初)¥10,535	(月)¥10,000×23	(ボ)¥46,000×4
36回	(初)¥12,903	(月)¥12,200×35	(ボ) なし

PC-9821V16/S5V-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ～ん
●アンプ内蔵スピーカ ●Rhythm恋の律動
●キーボードカバー ●VIPER-F40
●マウスパッド ●FD40枚 ●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥387,700
セット特価 ¥275,800

18回	(初)¥10,201	(月)¥10,100×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥12,743	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

Power VR搭載
＋ULTIM@TE RACE
＋バイオハザード

PC-9821V16/S5V-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●人気CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●CRT用OAフィルタ
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚
●マウスパッド ●CDケース

■合計定価¥336,600
セット特価 ¥229,800

15回	(初)¥10,112	(月)¥10,000×14	(ボ)¥56,000×2
24回	(初)¥13,086	(月)¥11,200×23	(ボ) なし

NEC CEREB & 98NOTE

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

●PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
▶PC-DH171(17"ディスプレー)
▶PC-SP700BK(スピーカ)
●ブランマーカーツィン …… 定価¥ 9,800
●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
●かえるにょ・ぱにょ～ん …… 定価¥ 7,500
●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
●VIPER-F40 …… 定価¥ 8,800
●同級生2(WIN95版) …… 定価¥ 9,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●クリーナ …… 定価¥ 2,000
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥564,900
セット特価 ¥329,800

20回	(初)¥10,994	(月)¥10,300×19	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥14,013	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

●PC-9821C200/C-S1 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
▶PC-DH171(17"ディスプレー)
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚
●マウスパッド ●CDケース

■合計定価¥522,000
セット特価 ¥299,800

18回	(初)¥10,373	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥56,000×3
36回	(初)¥12,344	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

PC-9821C233/V高級セット

●PC-9821C233/V ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
●PC-DH171(17"ディスプレー)
●PC-SP700BK(スピーカ) ●FD40枚
●キーボードカバー ●クリーナ
●マウスパッド ●CDケース

■合計定価¥639,800
セット特価 ¥399,800

24回	(初)¥ 9,989	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥59,000×4
42回	(初)¥13,027	(月)¥11,900×41	(ボ) なし

PC-9821C166/C-S1ゲームセット

●PC-9821C166/C-S1 ●バーチャコール3
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●ブランマーカーツィン
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●かえるにょ・ぱにょ～ん
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●VIPER-F40
●クリーナ ●FD40枚 ●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥464,900
セット特価 ¥308,000

18回	(初)¥ 9,985	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥12,304	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

PC-9821C166/C基本セット

●PC-9821C166/C ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
●15"ディスプレー
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚
●マウスパッド ●CDケース

■合計定価¥397,400
セット特価 ¥238,000

15回	(初)¥11,048	(月)¥10,100×14	(ボ)¥60,000×2
24回	(初)¥12,260	(月)¥11,700×23	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

●PC-9821Ls150/S14(C2・D2) …… 特価¥298,000
●PC-9821Ls13/D10(C2・D2) …… 特価¥209,800
●PC-9821Nw150/S20(C・D) …… 特価¥318,000
●PC-9821Nw133/D14(C・D) …… 特価¥233,000
●PC-9821Nr13/S14 …… 特価¥209,800
●PC-9821Nr13/D14 …… 特価¥163,000
●PC-9821La13/S14 …… 特価¥219,800

PC-9821Nw150/S20-C(D*)プリンタセット

●PC-9821Nw150/S20-C ●クリーナ
●PICTY80L(プリンタ) ●マウス
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●テンキーボード ●FD10枚

■合計定価¥570,160
セット特価 ¥335,000

24回	(初)¥10,224	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥12,062	(月)¥11,300×35	(ボ) なし

PC-9821Nr13/S14 CD-ROMセット

●PC-9821Nr13/S14 ●クリーナ
●CDN-D8C(8倍速CD-ROM・PCカード付) ●マウス
●マウスパッド
●テンキーボード ●FD10枚

新発売 TFTカラー

■合計定価¥416,980
セット特価 ¥245,000

15回	(初)¥10,751	(月)¥10,500×14	(ボ)¥61,000×2
30回	(初)¥12,545	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

PC-9821F166/D20プリンタセット

●PC-9821F166/D20 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●MJ-510CS(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●FD40枚
●キーボードカバー

■合計定価¥494,800
セット特価 ¥329,800

20回	(初)¥10,939	(月)¥10,400×19	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥12,811	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

PC-9821F200/X20プリンタセット

●PC-9821F200/X20 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●MJ-510CS(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●FD40枚
●キーボードカバー

■合計定価¥700,800
セット特価 ¥475,000

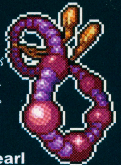
30回	(初)¥10,848	(月)¥10,000×29	(ボ)¥54,000×5
48回	(初)¥13,525	(月)¥12,500×47	(ボ) なし

今秋発売決定!!
ファンタジー・ファンに捧ぐ全く新しい超大作S-RPG!!

【召喚・アイテム】

召喚道具に精神を集中することにより、精霊界よりネイティアルを召喚する。

●榊木の笏杖　Holy Tree Scepter
神事を行う時に用いる杖。本来は魔を払うために使われていたもので、振るうと天の使いが現れるといわれている。天の精霊、ギュネ・フォスを召喚できる。



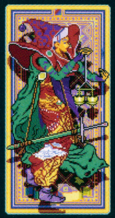
●降魔の数珠　Blasty Beads
赤色の石をつなぎあわせた数珠。徳の高い僧侶が残したものと伝えられ、精神力の高い者が持つと、闇を払い、悪鬼を滅する炎を放つという。火の精霊、ダルンダラを召喚できる。

●潤いの真珠　Moisten Pearl
見かけは普通の真珠と変わらないが、海水を湧き出すことがある。この真珠は人魚の涙が変化したもので、真夜中に人知れず泣いているのだという。水の精霊、マームを召喚できる。

●静寂の埴輪　●勝利の鉢巻　●神々の木像　●傀儡の独楽
●銀の三角錐　●瓶入りの船　●青銅の亀甲　●祈願の達磨
●流氷のひれ　●大海の星砂　●赤銅の大槌　●鉛色の巻貝
●幻獣の角笛　●魔人の灯篭　●白鷹の彫像　●猛爆の魔剣
●怒りの紋章　●月桂樹の冠　●聖護の守印　●目覚めの羽
●終焉の魔書

【魔法・アイテム】

魔法道具に精神を集中することにより魔法を発動する攻撃・回復・地形変化など様々な効果がある。



●メディック
Medic
行動不能になった精霊を正常に直す魔法。

●還元の小像
Ornament of Reduction
乳白色の石で造られた天使の小像。メディックを唱えることができるようになる。

●変化の魔杖
Staff of Deteriorate
金の飾りが付いた長い杖。対象を何でも思うものに変化させることができると言われている。コンジュレートを唱えることができるようになる。

●コンジュレート
Conjurate
敵を一定時間行動不能にする魔法。

●ヴァニッシュ　●猛滅の魔刀
●ブレス　●祝福の琵琶
●アップタイド　●潤水の秘石
●ダウンタイド　●渇水の秘石

ヴァンテージ・マスターは、従来のファルコムシリーズと違う全く新しいタイプの、精霊使いの対決を描いたシミュレーションRPGです。敵の行動に対しての的確な精霊の召喚、現状を把握した上での適切な行動など、プレイするたびに相手の行動も読めるようになり、自分自身もレベルアップしていくのが驚くほど実感できます。偶然性を排除し、システム全てが綿密な計算の上で成立していますので、知略を駆使して戦うことができます。

世界規模の大戦後、ある者は邪悪を打ち倒すため、ある者は復讐のため、またある者は英雄となるため、各地に眠り続けている召喚道具を探しています。プレイヤーは18人いるマスターの中の1人となり、それぞれの目的のため戦いを繰り広げます。RPGの好きな人は、召喚できる精霊や魔法が徐々に増えていき、キャラの成長を楽しむことができる「シナリオモード」。18人のマスターそれぞれに異なるエンディングが用意されいています。戦略が好きな人は一切の制約がなく、純粋に対戦だけを楽しみ、人対人の対戦もできる「フリーバトルモード」。さらに、ゲームをもっと極めたい人のために、クリアが非常に困難な「エキスパートモード」の3種類のモードで楽しむことができます。戦略はちょっと苦手という人も、プレイすれば認識が変わるゲーム。それがヴァンテージ・マスターです。

【選ばれし18人の主人公たち（マスター）】

彼らマスターたちは、日々戦い続けている。
各々の胸に秘めた思惑を、達成するために。

●ファイター　●ソードマン　●ナイト　●パラディン　●レンジャー　●サベージ　●ソーサラー　●ウィッチ　●スピリット
●ビースト　●ナイトメア　●フロイライン

Windows95 CD-ROM

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190　東京都立川市曙町1-14-13　☎0425(27)6501

TOSHIBA

マルチメディアへ on Demand

高性能パソコン / DVD / テレビ / ハンズフリー電話 / ラジオ / CD

INFINIA

インフィニア

MMX®テクノロジ Pentium® プロセッサ
MMX®テクノロジを組み込んだ最新CPU。DVDなどの映像や、通信処理性能が画期的です。

In Touch[※4]
インタッチにワンタッチ。パソコンを使ったままで、テレビ/FMラジオ/ハンズフリー電話/留守番電話/CDプレーヤ/DVDプレーヤに早変わりします。

33,600bps Faxモデム
インターネットやパソコン通信を快適に行える高速モデムを搭載。映像の通信も、ストレスなくスムーズです。

インターネット
インフィニアの特典として、インターネットが6ヵ月間無料[※6](プロバイダ料金/月5時間まで)。設定も簡単です。※6 通信費用が別途必要です。

アプリケーション
楽しく便利に使えるソフトが多数。WORD97/EXCEL97[※5]はもちろん、通信カラオケやpod、さらにはワープロRupo Writerまで豊富に搭載。

DVD-ROM[※1]
マルチメディア時代は大容量時代。片面4.7GBでCD-ROM7枚分の大容量。マルチメディアソフトがあなたをクリエイターにする。(8倍速CD-ROMとして使えます)

DVDプレーヤ[※1]
インタッチにワンタッチで、DVD。マルチアングルやマルチランゲージ、マルチストーリーなどでDVDソフトは楽しみ方いっぱい。

17型マイクロフィルター™管[※3]
17型高解像度ディスプレイにマイクロフィルター™管を採用。ワイドな表示画面でも明るく、フォーカスの効いた映像です。

3GB HDD[※2]
HDDは、3GBの超大容量。これからますますビックサイズになるアプリケーションにも、余裕で対応します。

3Dデジタルサウンド[※3]
5W×5Wのステレオ・スピーカとサブウーハーを搭載。音源も3Dデジタルサウンドでサウンドを、パワフル&クリアに再現。

MMX® intel inside pentium PROCESSOR

パソコンの最新性能を駆使しながら、
インタッチにワンタッチで全部できる。
無限大という名前の、東芝インフィニア登場。

高性能ホームパソコンInfiniaシリーズ

7230J1モデル (型番:PV1021JB) オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ(233MHz)●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB)●HDD/3GB●DVD-ROM●インタッチ機能/DVD・留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ+サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属●WORD97,EXCEL97,Outlook™97プレインストール

7200J2モデル (型番:PV1021JA) オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ(200MHz)●WORD95,EXCEL95プレインストール
*その他は、7230J1モデルと共通仕様。

7200J1モデル (型番:PV1020JA) オープン価格
●平均12倍速CD-ROM(DVDは非搭載)*その他は、7200J2モデルと共通仕様。

7160J2モデル (型番:PV1019JA) オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ(166MHz)●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB)●HDD/2.5GB●平均12倍速CD-ROM●インタッチ機能/留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ+サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属

7160J1モデル (型番:PV1018JA) オープン価格
●CRT/15型[※3]●FMラジオ、TVはオプション●インタッチはLEDタイプ●インタッチリモコンは付属しておりません
※その他は、7160J2モデルと共通仕様。

Innovative PC from TOSHIBA's Technology

カタログ製品サービス情報
〈FAX〉(03)5608-9959●FAXからダイヤルし、音声ガイダンスに従って操作して下さい。
〈インターネット〉東芝PCホームページ「PC STARS」:インターネットで製品情報、サービス&サポート情報、アップグレードサービスのご案内などの最新情報がご覧いただけます。
(http://www2.toshiba.co.jp/pc/)

この商品に関するお問い合わせは「東芝PCダイヤルへ」

全国共通電話番号 **0570-00-3100**

日本全国どこからでも商品に関して手軽にお電話でのご質問・お問い合わせにお答えします。
● 受付時間　平日 9:00〜18:00　土日 10:00〜17:00　祝祭日、月末最終日を除く

●Intel Insideのロゴ、Pentium®及びMMX®はIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Windows®95の正式名称は、Microsoft®,Windows®95です。●Microsoft,Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
●この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。
●マイクロフィルター™は(株)東芝の商標です。
●当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業社として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。
●オープン価格の商品は、標準価格を定めておりません。※1 7230J1モデルのみ。※2 7160シリーズは2.5GB HDD。
※3 7160J1モデルのCRT/15型に、マイクロフィルター™管及びサブウーハーは搭載しておりません。
※4 7160J1モデルは、テレビ・FMラジオはオプションです。
※5 7230J1モデルのみ。その他はWORD95、EXCEL95搭載。
●「取扱説明書」は、商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ずお読みください。
株式会社 東芝 ●パソコン事業部〒105-01東京都港区芝浦1-1-1東芝ビル

定価510円 本体486円 雑誌18361-11　T1118361110517

第十六巻第十一号通巻一八五号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九七年十月二十五日印刷 一九九七年十一月一日発行

電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

11

パソコン強化計画発動！

PC-98/FM TOWNSをパワーアップ！

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社